Ára: 150 Ft

GURU 4

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC



A Guru legyen veletek !

Intro

Most kezdhetnénk azzal, hogy már megint itt egy szám ..... Mivel ez kezd természetessé válni, ezért most ki is hagyjuk az önnön megjelenésünk felett érzett örömöt. Azt viszont jelzem, hogy mi nem mutatunk semmilyen hasonlatosságot az ALIEN 3 főhősnőjével - Ő ugyanis minden ellenkező híreszteléssel szemben a harmadik résszel befejezte földi pályafutását.

Ezúton is köszönjük a segítő levelek özönét. Amelyek egy része számunkban is éreztetí hatását. Hogy miben?

Elsőként abban, hogy az újság gazdagodott egy C-64 rovattal, amely ha sikert arat, előidézheti még azt is, hogy megnöveljük a LAP oldalszámát; nehogy valaki azt vágja a fejünkhöz, hogy az ő kedvenc gépétől kanyarítottuk le ezt a helyet. Megvalósítottuk a gépfüggő értékelést, ha ezzel kapcsolatban valakinek pozitív vagy negatív észrevétele akadna, nyugodtan írja meg.

A lapunkat továbbra is az olvasóink véleménye szerint állítjuk össze, így ha 643 levelet kapunk MacIntosh tulajdonosoktól, akkor szívesen látjuk őket is a hasábjainkon. Kaptunk olyan véleményt is, hogy kicsit kevés az információtartalmunk, ezzel vitatkoznék. Ugyanis lapunban lassan be kell kapcsolni a memóriabővítést, mert annyira nem férünk el benne.
Külön üdvözlöm az előfizetőink lelkes tömegét, akik annyira bíznak munkánkban, hogy több hónapra előre reményeket fűznek rendszeres megjelenésünkhöz. Csak biztatni tudom őket, mi igyekszünk nem csalódást okozni.

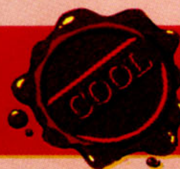
A jelen számunkban egy kicsit terjedelmesre sikeredett az angol E.C.T.S. kiállításról a beszámolónk, de reméljük a sok információ között mindenki talál majd érdekeset. Kiállításokról továbbra is közlünk majd beszámolókat és riportokat.

Végül, de nem utolsó sorban, a Nyeremény akciónkról! Nem csalás, nem ámítás, a karácsonyi soknevű számítógépes rendezvényen a teljes évet előfizetők között rengeteg nyeremény talál gazdára. Nézzük mit is nyerhetsz: Amiga 500+, eredeti játékprogramok, GURU pólók, plakátok és egyéb apróságok. A tavalyi karácsonyi ajándékozási szokásunkat idén is szeretnénk megtartani, így teljes évre előfizető olvasóink nem mennek majd haza GURU ajándék nélkül a karácsonyi rendezvényről, mely ismét a Csokonai Művelődési Ház rendezésében kerül sorra a Műszaki Egyetemen.

GURU Team



Best: Csak a legjobbaknak jár ez dicsőség. 85-100%-os játékok kapják meg ezt a pecsétet.



Cool: Határozottan kellemes program. 60-85%



O.K. - Még ezzel is eljátszogattunk. 40-60%-ig terjed ez az értékelés.



Oh, No..- Ha lehet ne emlékeztess rá. Ez nem a Lemmings reklám, hanem egy hajmeresztő program.



Error: - Háromgombra ítélve! Software Failure, Guru meditation, Software Error, Aaaargh !!!

Tartalomjegyzék


F15 III


Falcon 3.0


Graphic Workshop



Imagine sorozat


Új demókról

Újdonságok

Játék teszt

Programozás

Atari

Grafika

Állandó rovatok

A GURU Postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter • Laptervező grafikus: Marinov Gábor
Megjelenik havonta, ára 150 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, a 7D Bt., Acomp Kft., Hatcent Kft.(Atari márkabolt), Novotrade 2C, Mikro C Bt., Szűcs Szoftver, valamint más szaküzletekben
Előfizetési díj: 3 szám: 450 Ft, 6 szám: 900 Ft, 12 szám: 1800 Ft.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es alapú DTP rendszerén készül Pagestream tördelőprogram segítségével.
Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353

Athenaeum Nyomda 920866 • Felelős vezető : Vida József igazgató

Exkluzív és forró híreket közlünk Londonból, a European Computer Trade Show-ról, ami az ősz legnagyobb számítógépes kiállítása volt. A cégek a karácsonyi termékeiket itt mutatták be először az újságíróknak és a nagyközönségnek. Az ECTS-en csináltam exkluzív riportot Bret Berryvel, az SSI producerével, amit a 22. oldalon olvashattok. A szenzációs híreink öt oldalt foglalnak el az újságból, s így az újdonságok rovat gerincét képezik. Ezúton szeretnénk köszönetet mondani a külföldi cégeknek, akik megkülönböztetett figyelmet fordítottak egy kelet-európai újságra és sok hasznos információval, anyaggal segítették munkánkat. A show tanulsága az, hogy a PC és Sega-Megadrive ill. Nintendo fejlesztések száma növekvő tendenciát mutat, míg Amigára egyre kevesebb szoftver jelenik meg a közeljövőben. C-64-el már csak egy-két cég foglalkozik, az Ocean, U.S.Gold (Kixx), Thalamus Europe, Code Masters és a Zeppelin Games. A többi cég már nem fejleszt ki új játékokat a "jó öregre". ECTS jövő tavasszal lesz, április 4-6-ig, ismét a Blenheim Online szervezésében. Meg kell említeni a show szponzorait is, az ELSPA-t, a CTW-t, illetve a támogatóit, a Toy-Trader-t, Electrical&Radio Trading-et és a Video Home Entertainment-et.

21-st Century Entertainment

A Pinball Dreams beváltotta a hozzá fűzött reményeket. 35-40.000 példányt adtak el csak az Amigás verzióból, ami hatalmas siker manapság. Így bejelentették a Shown a PC-s és az Atari ST verzió fejlesztését. A Pinball Dreams egy az egyben az Amigás extrákat és flipperasztalokat jelenti. Nyolc játékos lehetőség, 16 színű grafika mind a két verzió esetében, 50 képkocka másodpercenkénti sebesség, kimenthető top lista.

A játékot a Spidersoft konvertálja, mivel a Digital Illusions a Pinball Fantasies c. programot fejleszti. Ez a flipperjáték is 4 asztalból áll, több flipperkar is van, nagyobb, részletesebb asztal, több hangeffekt és zene! Az asztalok: Partyland (hullámvasutas), Billion Dollar Game Show (vetélkedő), Speed Devils (Autóversenyzős), Stones & Bones (Szellemvadászat). A játék októberben lesz kész.

Accoladde

Gondolom sok embernek ha azt mondom, Accolade, az Elvira sorozat jut az eszébe.



Horrorsoft következő játéka a Waxworks, ismét csak a megszokott recept szerint. Alan Welsman arra a kérdésemre, hogy lesz-e még Elvira, a következőt válaszolta: "Nem tervezünk több Elvira részt. Habár ahol a halottak is feltámadnak, ott minden megtörténhet..." Főhősünknek az ikertestvérét, Alexet kell meg-



találnia egy hatalmas házban, ahol minden ajtó más és más idődimenzióra nyílik. A ház lakói a WAXWORKS horror-lények. Megküzdhetünk Hasfelmetsző Jack-el, idegen lényekkel, zombikkal és ördögimádó egyiptomi papokkal. A testvéred egy módon szabadulhat ki, ha feloldod a házat az ősi cigány átok alól. De lesz-e elég bátorságod hozzá?

-Több mint 100 óra tiszta játékidő.
-Beépített segítő tippkönyv.
-Több mint 100 ellenségfajta...

A híres Spellcasting sorozat folytatódik minden PC-s kalandjátékos örömére! Spellcasting 301- Spring Break novemberben jelenik meg! A Leather Goddes of Phobos készítője, Steve Meretzky új fejezetet nyit Ernie Eaglebeak életében.

Blue Byte

A kiállításon bejelentette, hogy Amigára nem fejleszt több játékot, ezekután PC és Sega gépekre ír majd játékokat. Az év végéig azért még megjelenik egy Amigás játékuk, amelyben a Mega lo Mania legjobb ötleteit ötvözik középkori légkörbe. A Battle Isle 2 csak PC- re készül el ? (sajnos).

Coctail Vision

A francia cég első játéka a Gobliiins, hatalmas siker volt. Ez nem meglepő, hiszen ilyen jó animációval nem nagyon találkozhattunk az Amigán vagy a PC-n! Minden jobb játéknak van



folytatása, s így a Gobliiins is folytatódik! Gobliins 2- The Prince Buffoon. Itt két goblinocskát kell irányítanunk, FINGUS-t a komoly, optimista goblint és WINKLE-t a humoristát. Bizonyos szituációkban egyszerre kell cselekedniük, megnehezítve ezzel a játékosok dolgát. A két goblin küldetése: kiszabadítani a király fiát a Démonkirály fogságából. (Novemberi megjelenés: AMIGA/PC/ST.)

A shown az egyik leglátványosabb játék, kétség kívül az INCA volt. Csodálatos intro vezeti be ezt a gyönyörű játékot. Az intro alatt ősi inka nyelven kommentálják a történéseket, de szerencsére feliratozva van, mintha egy film lenne. A film a legjobb szó erre a fantasztikus játékra. A képek nagy többsége digitalizálva, vagy megfestve ill. ray-tracelve lett. Animációk tömege, eredeti Inca jelmezek, indián szereplők, digitalizált beszéd, csodálatos zene, amit eredetileg egy filmhez írtak...

A Bargon Attack egy Sierra-Lucasfilm típusú kalandjáték. A Bargonok el akarják foglalni a Földet, de egyenlőre még kevesen vannak a bolygón, s így a főhadiszállásukat Párizsban rendezik be. Azoknak, akik rájönnek a kilétükre, halálfiai. Te is egy vagy ezek közűl, de mivel inkább a Föld megmentését választod, mint a halált, rajtad áll a Föld jövője.

PC/AMIGA/ST-október.

Codemasters

C-64-Amiga-ST: Robin Hood-Legend Quest. Ez is csak egy aranyos ügyességi-logikai játék. Steg, a csiga, akivel bionikus lábakat vehetünk fel, s így mi lehetünk az első gyalog-csigák az univerzumban! Ezekután már csak a háti lökhajtásos turbina hiányzik, hogy repülhess! Spellbound Dizzy -több mint 100 képernyővel! Fiatalabbaknak ajánljuk a Bubble Dizzyt és a Captain Dynamo-t.

Core Design

Jó hír a C-64-eseknek! Chuck Rock a TE gépeden is!!! A szőröslábú kövér ősember a dinoszauruszok réme.

A Jaguar XT-220 szuper autóversenyzős játék októberben megjelenik ST-re is!

Doodlebug. Cartoonia békéjét egy gonosz lény kavarja fel. Nem Shynak hívják, de majdnem olyan gonosz. Most éppen a király lányát rabolta el. Egy bogárnak kell kiszabadítania, akinek a király egy varázsceruzát ajándékozott. Amit lerajzol vele, valósággá válik. Ez is a platform/arcade kategóriába sorolható játék. AMIGA/ST

Curse of Enchantia. PC/AMIGA verzióban jelenik meg a CORE első kalandjátéka. A shown kipróbáltuk a játékot, és Amigán is nagyon szép grafikája van. Hagyományos játék jó ötletekkel.

Darkmere egy kalandjáték, Cadaver stílusú grafikával. Amiga/ST/PC verzió várható.

Digital Integration

Tornado: az eddigi legszebb és leggyorsabb repülőszimulátor amit láttam. A Tornadokat berepülő pilóták és a D.I. szakemberei együttműködésük eredményeképpen született meg "a" repülőszimulátor. A másodpilótát a számítógé-

ped helyettesíti. Repülhetsz egyedül, vagy akár kötelékben is, egy vagy több küldetéssorozatot.

Domark

3D Construction Kit - 2. Sokan, a szerzők is Virtual Reality-nek fordítják azt a játéktípust, amit a Freescape valósított meg először. 3D környezetet tervezhetsz, majd "belesétálhatsz" a frissen kreált 3D világodban és úgy viselkedhesz benne, mintha TE is ott lennél. A kész tervezőrendszerhez egy video-oktatófilmet is mellékeltek, s így könnyebb lesz elsajátítani az új rendszer használatát.

International Rugby Challange egy taktikai akció rögbi, a Rugby World Cup folytatása, új opciókkal. (PC/AMIGA/ST)

Harrier Assault AV-8B. A MIG-29 szerzőinek új játéka, amiben az amerikai tengerészgyalogosok VSTOL repülőgépét kell majd harcba vezetnünk. Viszont nemcsak pilótaként, hanem parancsnokként is ki kell próbálnunk a statégiai érzékünket.

A Rampart egy középkori területfoglalós játék, ahol a lényeg a várépítés és az ágyúk elhelyezése a falakon. A vár megtervezése a játékos feladata, ahogyan a falak karbantartása is. A fejlődés egy nagyon fontos tényező, a 16 bites gépeken három játékos is játszhatja majd egyszerre.

ELITE

Joe&Mac Caveman Ninja- megjelenik novemberben ST/Amiga/PC-re. Egy rendkívül ötletes mászkálós/akció játékról van szó, amely hódító körútját pénzbedobós automataként kezdte. Már volt szerencsém játszani az Amigás és az eredeti pénzbedobós játékkal is. A két verzió között csak minimális eltéréseket tapasztaltam pl. az automata verzióban több extrát lehetett felvenni, viszont az Amigás változat még fejlesztés alatt van...

Electronic Arts

A kiállításon a cég egy ECA hátizsákkal (Press pack=Back pack?) és bemutató videokazettával ajándékozta meg az újságírókat. Nem csoda, hisz a cég most ünnepli ötéves fennállását. Gratulálunk!!!

Car And Driver a világ egyik legnagyobb autósmagazinja, és nemsokára a számítógépünkre is felinstallálhatunk egy hasonló névvel rendelkező autóversenyző-programot. A két név hasonlósága nem véletlen. Az ECA szerződést kötött a magazinnal, hogy segítsenek

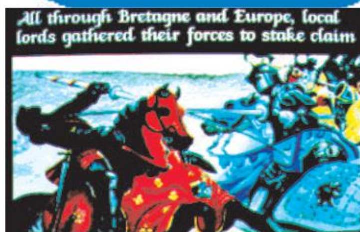


kifejleszteni egy realisztikus autó-szimulátort. 10 auto és 10 pálya teszi hosszú életűvé ezt a programot, olyan kocsikat vezethetünk, mint: Chevrolette Corvette ZR1, Ferrari F40, Eagle Talon, Toyota MR2, Porsche 959, Shelby Cobra, Ferrari 1957 TestaRossa, Lotus Espirit Turbo, Mercedes C11 IMSA (prototípus) és Lamborghini Countach. Ha mindez nem elég, akkor azt is elárulhatjuk, hogy Amerika leghíresebb útvonalai is be lesznek programozva. Az útvonaladatokat összevetették a U.S. Geological Service adataival, hogy még realisztikusabb szimulátor készülhessen. A játéknak 3D árnyékolt poligongrafikája lesz. A játék novemberre készül el PC-re.

The Lost Files Of Sherlock Holmes: The Case Of The Serrated Scalpel. A játék nem eredeti Sherlock Holmes történeten alapul, hanem Sir Arthur Conan Doyle stílusában megírt új rejtéllyel állunk szemben. Újfajta grafikai kalandjáték szerkesztő készült játékhoz. Több mint ötven helyszín ahol nyomozhatsz, és Dr. Watson is mindig kéznél van, aki feljegyzéseket készít a párbeszédekről. Minden karakternek van személyisége, sőt a legtöbben alibivel is rendelkeznek!

A Desert Strike egy akciójáték, amelyben egy AH-64 Apache helikoptert kell vezérelnünk. A játékot egy érdekes izometrikus látószögből játszhatjuk végig. 27 küldetést kell véghezvinnünk, hogy megdöntsük Kilbaba tábornok egyeduralmát. Road Rush is egy Mega Drive játék, amelyet átkonvertáltak Amigára. Motorverseny az utakon, ahol a rendőrök nem nézik jó szemmel a gyorshajtást... 14 motoros akadályozhat minket minden pályán az időben célhoz érésben. Velük szemben az udvariaskodás nem növeli a pontszámunkat, de ellenben egy-egy rugás vagy ütés hatásos meggyőző erőnek számít abban, hogy leszállítsuk ellenfeleinket a motorjukról.

Castles II: Egy királyi játék az év végére! Középkori világba csöppenünk, ahol ármánykodás, cselszövés és erő a három fő motiváció. Bretagne királya Charles, trónörökös nélkül



hal meg. Kitör az általános viszálykodás a nemesek között, de Te is igényt tartasz a koronára. Eleinte a kis területedet kell megvédened. Már nemcsak a váradat építheted meg, hanem bárók várait ostromolhatod, politikai szövetséget köthetsz egyesekkel, kémkedhetsz, szabotálhatsz, toborozhatsz, adót szedhetsz, bányászhatsz, kereskedhetsz, fegyvereket fejleszthetsz stb. Év végén jelenik meg a PC verzió.

Buzz Aldrin Space Race 1957- 1977 ig kíséri végig vagy az U.S. vagy a U.S.S.R. űrfejlesztési programokat. Teljesen a játékos kezében van a kutatás, fejlesztés, építés valamint az 50 küldetés teljesítése. Digitalizált fényképek, 70 animált kilövés, landolás szekvencia! Ismét egy jónak igérkező játék a Star Trek gyártóitól.

Entertainment International (Empire)

A közeljövőben megjelenő programjai: Millenium 2.2 (PC VGA-s grafika), Wrath of Demon (C-64), International Sports Challange (C-64), Guy Spy (ST), Eye of Storm (PC,



Amiga, ST), Pacific Islands mission disk (PC, Amiga, ST), Twilight 2000 (Amiga, ST), Magic Boy (PC, Amiga, ST). A távoli jövőben (jövő év márciusa?) jelenik meg a Cyber Space. Ez a szerepjáték több mint négy millió ember közkedveltségét élvezi. Az ötlet William Gibson Neuromancer-én vagy Walter John Williams "Hardwired" c. könyvén alapul. A játék 2090-ben játszódik San Franciscoban, ahol a Megacorporation összeomlásának lehetünk tanui. Karaktergeneráláskor cybernetikus kiegészítőket, computer beültetéseket is generálhatunk karakterünknek. Gyors 3D bitmap grafika! Utazás, harc, kémkedés a CyberSpace elektronikus világában!

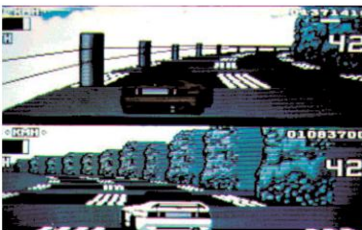
Grandslam

Nick Faldo's Championship Golf jelenik meg a közeljövőben a Grandslam kiadásában IBM PC, ST, Amiga és C-64-es gépekre. Gyors vektorgrafika, új szupergyors grafikai rendszer mutatkozik be a programmal, a Reality 3 Graphics System. Két teljes pálya (2*18 lyuk). Nyolc játékos játszhatja, amelyből bármelyik lehet computer is, mind különböző intelligenciával de két ember modemen keresztül is játszhatja. Évszakok és időjárási viszonyok is változhatnak. Kezdőknek teljes segítségi rendszer Faldo díjnyertes oktatófilmje alapján. Myra a Legenda lesz az első olyan PC-s játék, amelynek ronda a grafikája, de a legélvezetesebb akció/logikai játék amit ezen a gépen idáig láttam. A játéknak én inkább a Boulder Dash Extra Super ++ nevet adtam volna, de akkor mindenki a kis űrlényt hiányolná a játékból, akit a Boulder Dash-okból jól megismertünk. Itt a nyulak nemzetét kell megmentenünk a hősök hős nyulával, Myrával. A gonosz emberi képződmények az összes káposztát maguk akarják megenni, és így felhalmozták a föld összes termését egy nagy barlangrendszerben. A barlangrendszerbe őröket állítottak, és gonosz nyúlgyilkoló gépezeteket is üzembe helyeztek. De ez nem rettentheti vissza a korántsem nyúlszívű Myra-t !!!

Gremlin Graphics

A shown a Gremlin több játékát is kiállította: Lotus III-at, a Daemonsgate-et és a Zoolt. Apropó a Zool-al találkoztam a kiállításon és tényleg olyan randa amilyennek lerajzolták. Ekkora fejjel nem értem, hogy lehet valakiből sztár ??? Szeptemberben a Plan 9 ST verziója, a Zool és a Lotus III jön ki. Több Lotus című





autóversenyes játékot nem adnak ki, ugyanis a beépített pályatervezővel akár egy új Lotus-t is kreálhatunk magunk. A Lotus III-ban lesz Lotus 1+ Lotus 2+ 5 új pályafajta + új kocsi + pályatervező+ új grafikák, zene +64 pálya összesen 13 szinten! A DAEMONSGATE 1 Dorovan's Key programot részletesebben megtekintettük Shy-al lévén, hogy a kaland/szerepjátékok mindig is izgatták a fantáziánkat. A Gremlin ez-



zel a játékával sem fog kudarcot vallani. 18 hónapja fejlesztik. Nyolc főből állhat csapatunk, mindegyiknek külön skillje, azaz ügyességi fokozatai vannak. Egy magas skillel rendelkező karakter a társát taníthatja is! 120.000 szó lett a játékba programozva, ebből 70.000 a beszélgetéseknél használatos. 11 város, sok falu, hajók, teleportok teszik változatossá ezt a világot, ahol a lényeg a háttértörténet kiderítésén van. Gustavus kapitányt irányítjuk, a Tormish-i helyőrség parancsnokát. Onnan kezdjük a kalandunkat, amikor a városunk már két hete ostrom alatt van a démonhordák miatt. A célod megszabadítani a várost, zsoldosokkal kiosonni és megtalálni egy öreg Elsophean-it, aki segíteni tud. A játék Hestor világában játszódik és ehhez a világhoz mitológiát, teljes szociális rétegeződést, felépítést, realisztikus ekológiai rendszert és logikus földrajzi helyeket kreáltak. Karácsonyra már kapható lesz az Amiga, ST, PC verzió. Októberben lesz kapható a Space Crusade PC és a Space Crusade Amiga+ST expansion kit. A HeroQuest 2 novemberben jelenik meg. Karácsonyra egy extra autóversenyes proggy-t jelentet meg a Gremlin, a Nigel Mansell's World Championship-et.

Infogrames.

Akik kalandjátékokkal foglalkoznak, azoknak nem lehet ismeretlen a Drakkhen. A formabontó játék stílusában készült az Eternam, de ez tízszer nagyobb területen játszódik. Ígéretek szerint film minőségű lesz a játék, több ezer szörnnyel (csak PC). Az Alone in the Dark H.P. Lovecraft novellája alapján íródott. A történetben egy kísértetlakta házban kell nyomoznunk, ahol az éj leszálltával démoni erők szabadulnak el. Minden teljesen animált 3D környezet-



ben játszódik. Az animációkat real-timeban számolja a gép (min. 386-os konfiguráció szükséges). Stunt Island a Disney Software legújabb fejlesztése. A játékban lehetőség van saját kaszkadőrmutatványok megtervezésére, játszására és lefilmezésére majd akár a film vágására is. A mutatványokat repülőgéppel kell



végrehajtani. Különböző eszközök állnak rendelkezésre a film elkészítéséhez és a környezetet is te kreálod. Hangeffekteket, zenét is keverhetünk a kész film alá! Amiga és PC verzió készül a Disney software jóvoltából.

Konami

'92 október/novemberében jön ki annak a szoftvernek a második része, amely akár évekig is odaragasztotta a játékosokat a képernyők elé. Igen, igen, lassacskán elkészül az Elite 2 is. Nem lehet túl sokat tudni a játékról, de lehet majd városok, hegyek között repülni, sőt még 20 mérföld hosszú hajókat is irányíthatsz! Több mint 100 naprendszer, valós asztrológiai adatok alapján. Novemberre Amigára, ST-re és PC-re is kapható lesz a játék. Batman Returns PC-n, Amigán, ST-n, és C-64-en. Szerencsére csak februárban, de a PC-seket hamarabb büntetik.

Krisalis

Graham Tylors Soccer Challange egy focimszimulátor a PC-sek örömére. Egy focimenedzser teljes karrierjét futhatod be, több mint 200 csapattal, a csapatok minden egyes focistájának pedig 10 speciális tulajdonsága van, amelyek befolyásolják őket a játékban. Így minden játékos egyedi, - összesen 3000 játékos - kimeríthetetlen variációkat kínál. A meccseket végignézheted és ahogy nő a játékosok életkora, csökkennek a tulajdonságai is. Ezeken kívül nagyon sok extrával rendelkezik a program, ami messzemenően kiemeli az átlagprogramok sorából. Egy másik nagy PC-s őrület lesz a Laser Squad! Az átirat 256 színű VGA-s gyönyörű, gyors. 5 pálya (The Assasins, Moonbase Assault, Rescue From The Mines, The Cyber Hordes, Paradise Valley), 7 nehézségi fokozattal. Két játékos üzemmód, animációs betétekkel. Garantáltan színvonalas lesz ez a szuper játék. A Shadowlands készítőitől élvezhetjük a Shadoworlds című űrbéli programot, amely ugyanazzal a Super Photoscape eljárással készült, mint az elődje. A játék is alig különbözik a Shadowlandstól. A grafika és a környezet megváltozott. (Amiga/ST/PC)

Microprose

1992-ben ünnepli a 10. születésnapját, ennek örömére csúcs programokkal lepi meg év végére a PC tulajdonosokat. Lássuk csak a listát: Szeptember: Gunship 2000 Mission disk, Mantis, David Leadbetter's Golf, Falcon 3.0 Mission Disk, A.T.A.C., Ancient Art of War in the Skies, F-15 III., Rex Nebular, Harrier Jump Jet. Október: Challange of the Five Realms, Worldtris, Task Force 1942. November: Grand Prix PC, The Legacy. December: Fields of Glory, Chess, Gunship 2000 Amiga. Az összes nagyobb nevű repülőszimulátort amit idáig felsoroltunk, '93 tavaszán az Amiga tulajdonosok is élvezhetik. Ugyancsak jövő év tavaszára jelenik meg a Pirates Gold PC-re. Rex Nebular And The Cosmic Gender Bender a címe az első Sierra-stílusú Microprose kalandjátéknak. Gyönyörű 256 színű képek, sok animáció, digi-



talizált beszéd. A tárgyakat mind-mind megtekintheted ray-tracing forgó üzemmódban!

D.L.'s Golf- minden lövést 6 kameraállásból tekinthetünk meg. Beállíthatjuk a labdát tartó "szög" magasságát, úgyan úgy mint a lábak állását. Amiga, PC, St.

A The Legacy egy egyedülálló szerepjáték, ahol egy emberrel (ezért egyedülálló) kell át-



venned az örökségedet - egy óriási villát. Magnetic Scrolls és a Microprose közös vállalkozása, 3D-s ray-tracelt szörnyek. A játék szép volt (a kiállításon játszottunk a majdnem kész verzióval). Jó ötletnek tartom, hogy a Magnetic Scrollstól megszokott kis "ablakokkal" tudunk manipulálni a képernyőn. PC-re novemberben, Amig... Mant... nter. Gon... kkal meg... nden élőlé... nberi teste... em-beri ... űrlé-nyek... jesí-tened. Az Amiga verzió jövőre lesz kész. A.T.A.C. egy repülőszimulátor startégiai elemekkel. A.T.A.C. a célod nem az értelmetlen öldöklés, hanem a kábítószer-bárók megállítása. Négy repülőgéppel,(F-22) ill. két helikopterrel kapcsolódhasz be a játékba. A kokainföldek lebombázása nem lesz egy könnyű feladat, mert a bárók még politikusokat is megvesztegethetnek, fegyverzetből pedig csak a legjobbat vásárolják. Amiga verzió tavasszal. A Harrier Jump Jet új 3D világot tartalmaz: először alkalmaztak Gouraud árnyékolt fraktál fel-



szin egy játékban! Három világban repülhetünk a GR-7-es vagy AV-B amerikai Harierünkkel: Hong-Kongban, a Falkland szigetek fölött és Nord Kappban, ami egy kitalált világ. A küldetéseket véletlen generátor állítja elő. A tökéletes szimulációt a MicroProse és a R.A.F. bizto-



sítja. F-15 Strike Eagle III erősen támogatja a két játékos üzemmódot, ahol a játékosok egymás ellen, vagy egymás mellett szállhatnak harcba, a hagyományos küldetések mellett.

Mindscape

A MAXIS új játéka a Simlife. Manipuláld a létezés alapjait! Adj életet olyan lényeknek, amelyek a legvadabb képzeletedet is felülmúlják! Teremts különböző formájú egzotikus növényeket, állatokat, más-más temperamentumokkal és helyezd ezeket bele egy általad kreált világba. Felhasználva a legújabb mesterséges élet kutatás eredményeit, a SimLife ökoszisztémákat szimulál. Az állatok és növények hasonló kölcsönhatásban is lehetnek, mint a mi világunkban, de ezen túl még mutációk és új fajok is kifejlődhetnek. A táplálékláncitól a genetikai manipulációkig minden a TE kezedben van. A MAXIS következő játéka a SIMFARM lesz. (Remélhetőleg a szagokat nem fogják tökéletesen szimulálni)! Decemberre jelenik meg PC-re a "Mario" In The Seven Portals Of Peril! Bowser és Koopas, Mario ősellenségei átjutottak a mi világunkba és műkincseket lopnak. Mario feladata megállítani a portalokon keresztül folyó műkincslopást és vissza kell vinni a megfelelő helyre. Elkövetkezendő nyalánkságok lesznek az Origin kiadásában: Ultima VII part 2:The Serpent Isle. A kozmikus egyensúly kibillent, hiába nyerted meg a csatát a Fekete Kapun túl. Mágia vihara söpör végig a földeken, betegség tizedeli az élőlényeket. A megoldás a problémákra, a Kígyószigeten nyugszik, ahol a Rend és Káosz egyensúlya felborult. Trade Commander: Kereskedj a Wing Commander világában, ahol a háború még mindig dúl a Kilrathik és az emberek között. A Kereskedelem lehet veszélytelen és életveszélyes is! A játékban új űrhajók, fegyverek és hősök jelennek meg. Legyél a saját életed kapitánya! Ultima VII- Forge of Virtue három olyan küldetést tartalmaz, amelyet elvégezve a karaktereid maximum tulajdonságokra tehetnek szert egy új erős fegyverrel! Ehhez nem szükséges végigjátszani a VII. részt, bármikor megkaphatjuk a küldetéseinket!

Millenium

Daughter of Serpents egy lélegzetelállítóan szép 256 színű kalandjáték, amely az 1920-as évek hangulatát idézi. A plusz annyi, hogy a karakterünket mi kreáljuk és a képességeinkhez is mi osztjuk szét a bonusz pontokat. Gyilkosságok után kell nyomoznunk, de a nyomok Egyiptomba vezetnek... Az Oceanic Times legfrissebb száma szerint az Aqabatics csak egy fedőakció, egy elterelő hadművelet, amely James Pond következő küldetését kívánja leplezni. A legtitkosabb küldetés fedőneve: FI5HY GOINGS ON. Mivel Dr. Maybee és a JAWS ügynökei lebukásuk után a víz alá buktak, kilétük még bizonytalan, de a szakértők szerint nem nyugodhat sokáig.

Mirage

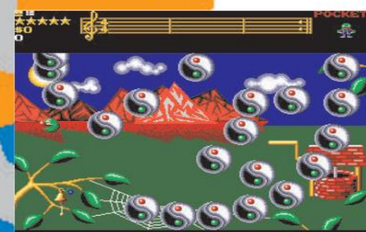
A Dark Seed Amiga verziója és az Ashes Of Empire PC-re novemberben jelenik meg a Mirage kiadásában. Humans szeptember 30-án jön ki. Az év végéig a Prophecy és a Ragnarok jelenik meg. Lássuk hát részletesen: Ragnarok egy stratégiai táblás játék. Istenek ősi csatáját játszhatjuk végig: a jók célja eljuttatni Odint a tábla közepéről az egyik sarkába, míg a gonosz erők célja megakadályozni azt. Minden bábunak különböző ereje és tulajdonsága van, ami csökkenti mozgási pontjait és az erejét más bábuk fölött. 12 féle computer intelligenciát hívhatunk ki ellenfélnek, ezek olyan emberi tulajdonságokkal rendelkeznek, mint hirtelen haragvó típus, kiszámíthatatlanság és különböző értelmi szintek. PC, Amiga, ST ver-



ziót készít az Imagitec Design. Ők fejlesztik a Space Junk c. programot, speciálisan Atari Falcon típusú gépre. A nagyközönség szívét egy új animációs technikával akarják elnyerni, plusz gyönyörű grafikával. A játék nem fogja nélkülözni a humort sem. A Prophecy the Viking Child újrafeldolgozott változata a Prophecy 1, nagyobb világgal és 22 csodálatos zenével. ST, Amiga és PC verzió lesz.

Ocean

Az Ocean is már a karácsonyra készül, sok jó játékot ad ki a közeljövőben: Hook C-64, Robocop III. PC, Simearth Amiga/PC Windows. Az A-Train előre belopta magát a Shy szívébe, hiszen olyan mint a Sim-City és a Railroad Tycoon egyszerre. (PC/AMIGA MACINTOSH) A Wizkidnek hatalmas reklámja van, a külföldi magazinok az egekig dícsérik,



de az én véleményem az, hogy az Ocean az utóbbi időkben csak jobbnál jobb játékokat adott ki, viszont könnyen meglehet, hogy ez a sikersorozatban egy fekete folt: a C-64-es grafikájú Wizkid (PC/AMIGA/ST). A Robosport csak karácsonyra jelenik meg a piacon, de a második számunkban már kiértékeltük a programot. Lethal Weapon (PC/AMIGA ST/C-64) játékban öt missziót kell teljesítened, Riggs-el vagy Murtlaugh-al. Mindkét karakternek más és más tulajdonságai vannak, így a küldetéseket is különböző képpen lehet végigjátszani. A játékot akció/lövöldözős kategóriába lehet sorolni. (C-64/PC/ST/AMIGA). Addams Family-Scavenger Hunt az Amigás/ST-s őrület várható. A WWF ez év egyik legnagyobb sikere volt az Oceantól, karácsonyra itt a folytatás, Hulk Hogan, Legion of Doom és az Ultimate Warrior visszatér PC-n, Amigán, ST-n és C-64-en. Cool World egy platform játék rajzfilmszerű grafikával.(PC/AMIGA/ST/C-64).

Szenzációként számolhatunk be arról, hogy a kiállításon megmutatták a GURU-nak az Odessey c. játékprogramot (D.I.D.), de hivatalos információkat még nem közöltek. A játék még messze nincs kész, viszont a demo egy EPIC típusú, továbbfejlesztve. Az Epic rutinjait még gyorsabbá tették, szebb grafikával, remélhetőleg jövő év tavaszára készül el a proggy.



Roger Rabbit

IN HARE RISING HAVOC



Az Infogrames új játékában Roger Rabbit kalandjait élvezhetjük. A program fantasztikusan jóra sikeredett, de akad egy kis szépséghibája, úgyanis a 8 megányit elfoglaló játék csak winchesterről működik. A játékban a távozó anyuci Roger-re bízza Herman baby-t, ám mire főhősünk feleszmél, a kis lurkó már kiszökött a házból. Induljunk hát meg-



Az első pályán nyissuk ki a vasalódeszkát. Ne nyúljunk bele az akváriumba, mert egy barátságos piranha lakozik benne. Sétáljunk el a zsámolyig, és a jobb oldali ajtó felől rugjunk bele egyet. A szőnyeg sarkát felhajtva vegyük ki a mágnest. A mágnes segítségével megszerezhetjük a kulcsot az akváriumból. Másszunk fel a dívány bal oldalára. Ugrálva kapcsoljuk be a ventillátort, majd átmászva a jobb oldalra tekeredjünk rá a ventillátorra. Innen már csak egy jol irányzott ugrás hiányzik a pálya elhagyásához.



A második pálya elején a konyhában találjuk magunkat. Az előző pályán talált kulcs a konyhaszekrényt nyitja, amelyben extra időt, sajtot és semmit találhatunk. A sajtot adjuk oda az egérnek majd a lyukba benyúlva extra időt kapunk. Húzzuk ki a facsarógépet és gyújtsuk be a tűzhelyt. Keresgéljünk a hűtőben addíg, míg nem találunk egy banánhéjat. Lépjünk rá a banánra, majd az asztalon forogva repüljünk át a tányerokra és addíg táncoljunk rajta, míg az összes edény leesik. Másszunk át a tűzhelyre. Roger nem bírja a tüzet, így felugrik a lámpára. Lengessük be magunkat és ugorjunk el a facsarógép felé. Kedves barátunk ezután lapos formában távozik az ajtó alatt.



Miután hősünk visszanyerte eredeti formáját, másszunk föl a sámlira, vegyük le a törülközőt. Terítsük le a víztócsára. Kezdjünk el ugrálni a mérlegen, és nyissuk ki a tetőablakot. Dugjuk be a ventillátort a konnektorba. A WC pumpát ráncigáljuk a ventillátor mellé. Toljuk a sámlit a polc alá, és vegyük le a szappant, amit rögtön dobjunk a mosdóba. Menjünk a mosdóhoz, vegyük ki a szappant, majd csússzunk el rajta, ami a WC-be kerül. Másszunk fel a polcra, majd ugorjunk a mérlegre. Innen Roger a WC-be távozik. A szappan miatt egy buborékban látjuk viszont Roger-t, aki a tetőablakon keresztűl folytatja az üldözést.



A kertbe esve első dolgunk a vízcsap kinyitása legyen. Mivel a gereblye egyirányú közlekedést tesz lehetővé, ezért más úton kell átjutnunk rajta. Okozzunk dugulást a locsolócsövön, majd menjünk az öntözőrózsa fölé. A kiáramló víz segítségevel kapjuk el a drótot. Araszoljunk át a gereblye felett. Döntsük el a tápot tartalmazó zsákot, majd vegyük fel a vödröt. Menjünk el vele a vízsugárig és töltsük tele. A telitöltött vödörrel menjünk vissza a már leírt módon. A grillsütőt öntsük le vízzel, így már ki tudjuk venni a húst. Nem sikerül teljesen a művelet, mivel még mindíg nagyon forró a dolog. Rázzuk meg a fát, így a leeső nagy alma a kutya szájába röppenti a húst. Most már csak a gumikülsőn kell egy kicsit hintáznunk, hogy kiugorhassunk.

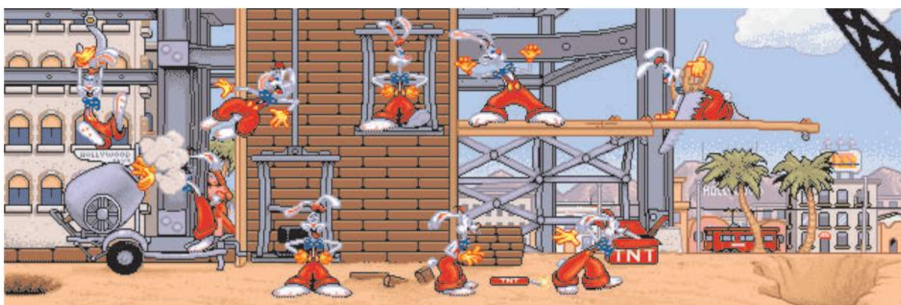




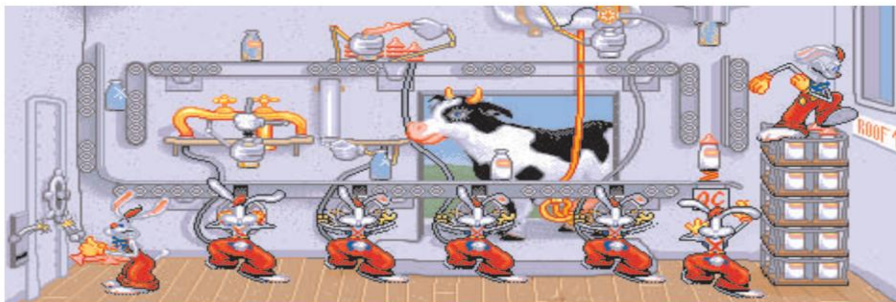




A landolásunk után vegyük fel a labdát, rakjuk a tűzcsapba, majd nyissuk ki a csapot. Üljünk rá arra a vacakra, amin ugrálni kell, majd kapjuk el a vezetéket. Másszunk el a madárig, ez belénk csíp, de leesik egy tolla velünk együtt. Fogjuk meg a tollat, ugráljunk fel a vezetékre. Menjünk el a bohócig és csikizzük meg az orrát, amit letüsszent. A lerepülő orr leveri a másik hírdetésen a mágnest. Menjünk a kukához és nézzünk bele. A kukával húzzuk el a mágnest az úton lévő csatornafedélig, majd essünk le a csatornába.



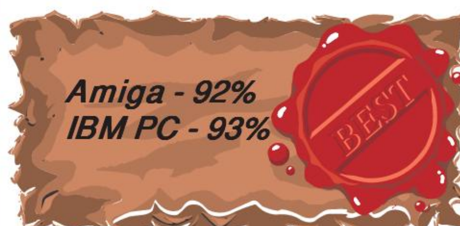
Kirepülve az építkezésre vegyünk magunkhoz egy kis dinamitot. Álljunk a kőrakáshoz és rakjuk le. Egy kis extraidő, plusz tégla. A betonkeverőt fordítsuk el és dobjuk bele a téglát. Vegyük magunkhoz még egy dinamitot és dobjuk bele a betonkeverőbe. A tégla elrepűl a liftbe, ami félig lejön. Rakjunk még egy téglát és dinamitot a keverőbe. Ezután teljesen lejön a lift. Fordítsuk a keverőt függőleges helyzetbe. Vegyünk magunkhoz még egy dinamitot és szálljunk be a liftbe. Rugjuk le a köveket és másszunk ki a gerendára. Kapjuk el a daru kampóját és essünk bele a keverőbe. Felrobban a dinamit. Így a fűrésznél találjuk magunkat, itt vágjuk le a deszkát.



Berohanunk a fejőüzembe, ahol nagy munka vár ránk. Az ajtó melletti kapcsolóval beindítjuk az üzemet. Szedjük le a cumisüvegekről a gumikat, mossuk el, majd címkézzük fel azokat. Töltsük meg a cumisüveget tejjel. Rakjunk az üvegekre gumikat. A szalag végén lévő karral rakjuk az üvegeket a dobozba. Ha a dobozok szám eléri a bűvös ötöt, akkor gyorsan másszunk fel rajta és ugorjunk ki az ablakon.

Na végre megvan a gyerek!
De nagyon ragaszkodik a cumisüveg gumijához. Repülőstart....





Andy elbeszélget a sikeres kaland után Rogerrel.



Rogernek segített: *AKOS*



Roma Anno Domini 92
Ave Caesar !... Hangzott az ünneplő tömeg lelkes kiáltása - a sztereo Philips monitorom membránjai ütemes rezgései következtében. Hector a hős útjára indult, hogy meghódítsa Európa IBM és AMIGA felhasználóit.



A Millennium agy renkívül aranyos játékkal jelenik meg heteken belül a játékpiacon. Készítettek egy szerkesztőt, amely lehetséges, hogy nagy sebességel ontja majd az efféle játékokat. Az első ilyen darab a Robin Hood volt amellyel, személy szerint én nagyon szívesen játszogattam néhány hónappal ezelőtt. Most egy nagyon hasonló stílusú játék jelenik ókori környezettel és remek grafikával.

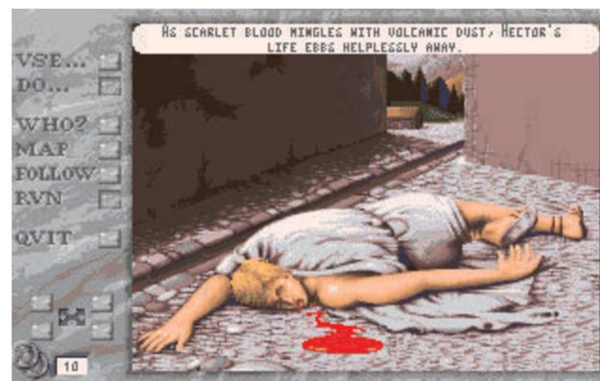
A játék gyakorlatilag hat különböző misszióra tagolódik, rengeteg valódi életszituációt, problémát kell hősünknek áthidalni, megoldani. Sok mindenre kedvező interaktív megoldást találhatunk. Pl. kocka vásárlás után, pénzünket gyarapíthatjuk, némi fegyveres fenyegetés után szintén hasonlatos végeredménnyel zárhatunk. Ha pedig ez nem működik akkor meg teljesen mindegy. Csórhatunk ruhát is a változatosság kedvéért fürdőben.

Az első missziónk Herculeanumban játszódik és azonnal rádöbbenti Herculesünket a szokványos problémára. A rabszolga nem teljesen egyenlő jogokkal rendelkezik a polgárokkal szemben.

Ha a feladatunkat nem teljesítjük időben, akkor sajnos a hajó elúszik nélkülünk és egy kellemetlen magmafolyam további pályafutásunkat keresztezi. Tehát alapfeladatunk, hogy lelépjünk. Az elemek és az idő is ellenünk dolgozik, ezért jó ha szedjük a lábunkat.

A második kalandunk már Rómában játszódik. Itt a feladatunk egyszerű, csak a császár színe elé kell eljutnunk. Nem mondanám, hogy lebecsülendő akció. Hát nem igazán barátságos őrök vigyáznak őfelségére. Játszhatunk szerencsejátékokat is bár ennek feltétéle, hogy minimum 4 szeszterciusszal rendelkezzünk. A cinkelt kockának itt vehetjük igazán hasznát. Megtaláljuk a város nevezetesebb létesítményeit is a térképen, úgymint a szenátus, colosseum, palota, stb....





Rohangálhatunk, mint pók a falon, mire annyi pénzt összeguberálunk, hogy beengedjenek az őrök. A megoldás maradjon titok, illetve oldja meg mindenki a rejtélyt maga.

A harmadik küldetés Britanniában játszódik. Hector itt stratégiai tudományáról tehet tanubizonyságot. Ha ezen is túl verekedtük magunkat, ismét Róma a szintér. Az ötödik küldetés Egyiptomba vezet. Minden amit Britanniában tanultunk hasznos lehet, valamint megjelenik egy új opció is. A "GUARD" funkció eddíg még nem fordult elő.

A játék nagyon kellemes, könnyen irányítható, hangulatos. Grafikailag tökéletesen korhű, építészetileg remekül kidolgozott. A városokban könnyed csevegés során gyűjthetünk hasznos információkat, amelyek nélkül feladataink megoldhatatlanok. Szívesen teszteltem a Millenium újdonságát, mert végre egy cég, amely ad a jó hírére.

Shy









Az új Psygnosis irányzat egyik jeles képviselője a Red Zone. Egy gyorsasági motorversenyre invitál minket a világ különböző tájain.

A nagyszerű intro után a második lemezen a főképernyővel találkozunk:

- Automatic Gearbox - Automatikus sebességváltás
- Manual Gearbox - Manuális sebességváltás, 6 fokozatban
- Practice a Track - Gyakorlás egy szabadon választott pályán
- Race One Track - Verseny egy pályán, időmérő futammal
- Full Race Season - A teljes versenyévszak lejátszása mind a 10 pályán
- Number of Laps - A körök száma

- Options - Rengeteg beállítást végezhetünk itt, amely a játékot befolyásolja:
- Object Detail High - A megjelenítés kifinomultsága
- Additional Scenery - A kiegészítő pályaelemek kirajzolása
- Track Depth High - Messzire ellássunk a pályán
- Trackside Surfaces - Növényzet kirajzolása a pálya szélén
- Bike Detail High - A motorok finom megjelenítése
- Riders Visible - A motorvezetők megrajzolása
- Spectators - A tömeg hangjainak beállítása
- Sky Detail - Az ég beállítása
- Backdrops - Hegyek, dombok kirajzolása
- Phantom Bikes - A lesérült motorok helyén versenyképtelen akadályok jelennek meg
- Control Realism - A kanyarokban való kicsúszás beállítása
- Oil Patches - Csúszós olajfoltokat rak ki a pályára
- Action Replay - Az utolsó pár momemtumot megismétli a játékból
- Trackside Hills - A pálya oldalán lévő hegyek kirajzolása
- Sound Effects - Hangok ki és bekapcsolása
- Mouse/Joystick/Keyboard - Irányítás kiválasztása
- Mouse Sensetivity - Egér érzékenysége
- Opponent Skill Level - Az ellenfelek tudása

A beállító képernyő alján látható egy 8 karakterből álló kód. Ha ezt feljegyezzük a beállítás végén, akkor új játék esetén nem kell egy paramétert sem beállítanunk, csak ezt a kódot kell beírnunk, mert ez tartalmazza az összes beállítást.

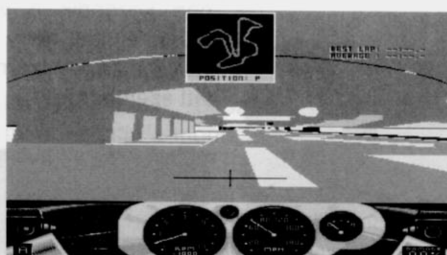
A főképernyő Start ikonjára kattintva kiválaszthatjuk a pályát, amin versenyezni akarunk. A 10 pálya közül remélhetőleg mindenki megtalálja a magának való nehézségi szintet.

A játék elég nehézre sikeredett, csak sok gyakorlás után tudjuk elsajátítani a pályán maradás technikáját. Nem árt ha sűrűn látogatjuk a Practice menüpontot, mert itt még kényelmesen kitapasztalhatjuk a motorunk viselkedését. Ha beleállunk a falba, akkor nagy segítséget nyújthat az F8 billentyű, mely visszaállít minket a pálya közepére. A kurzorbillentyűkkel tolni tudjuk a motorunkat a pályán, persze ez verseny közben merő bolondságnak tűnik. Egeres irányítás esetén a jobb gombbal adhatjuk a gázt, míg a ballal fékezünk. Joysticknál a tűzgomb szolgál a gyorsításra, míg a kart hátrahúzva lassíthatunk. A kézikönyv (hatalmas tippként) az ideális ív kihasználásáról zengedez ódákat, gondolom ez a versenyzésben tapasztalt pilótákat nem izgatja fel nagyon. A kézikönyv felsorolja még a játék tesztelőinek legjobb eredményeit. Lehet túlszárnyalni őket! A játékban lehetőségünk van beállni a boxba, itt az esetleges sérüléseinket javítják meg. A teljes versenyben a következő pontokat kaphatjuk a helyezésünkért:

1. hely - 6 pont 2. hely - 5 pont 3. hely - 4 pont 4. hely - 3 pont 5. hely - 2 pont 6. hely - 1 pont

A játék maximum 30 körös versenye elegendő időt biztosít arra, hogy jól kitapasztaljuk a hat ellenséges versenyző taktikáját. A gyors 3D-s vektorgrafika élvezetessé teszi a játékot, bár hibák néha itt is előfordulnak (látszik a fal másik oldala stb.). Mindent összevetve azért nem rossz szimulátor a Red Zone és gondolom sok merész motoros fog nekiindulni a vörös zónának.

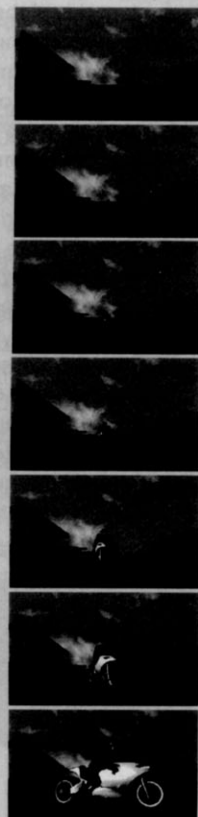
Bear





Billentyűzet funkciók:

F1 - Elülső nézet
F2 - Hátsó nézet
F3 - Bal oldali nézet
F4 - Jobb oldali nézet
F5 - Külső nézet
F6 - Térkép bekapcsolása
F7 - Dőlés mutató kurzor bekapcsolása
F8 - Középre állítja a motort
F9 - PAL/NTSC kapcsoló
F10 - A térképen az ellenségek is megjelennek
Del - Pause, Quit, Restart
C - Mouse/Joystick-/Keyboard
Space - Visszapillantó tükrök
Cursor - Motor tolása a pályán



Sportjátékok

The Carl Lewis Challange

Négy játékos versenyezhet öt versenyszámban a Psygnosis legújabb játékában! A játék elején ki kell választanunk a játék fajtáját: training (öt hétig edzed a versenyzőt, a cselekménybe nem avatkozhatsz bele, mert az csak a te edzésterveden múlik) arcade only (csak



akciórészeket irányítunk) vagy full simulation (a két lehetőség kombinációja). Az edzéshez a játék külön kis kézikönyve ad segítséget, de annyit talán elmondhatunk, hogy egy training method-ot (edzésfajtát) három tulajdonság határoz meg: a Frequency (F) gyakorlat ismétlése, Intensity (I) milyen keményen edzünk, Time (T) mennyi időt töltünk az edzéssel. Az akciórészeknél három irányítási metódus közül választhatunk: Gear, (egy kis dobozban jobbra- balra megy a mutató. Akkor fejtünk ki erőt, ha megnyomjuk a tűzgombot, mikor a mutató jobb oldalra leng ki) Rythm Contoll, (joystick/mouse jobbra/balra mozgatása (hagyományos)) vagy Gearing Controll (a képernyő alján látható kis zöld négyzetekhez elérve kell megnyomni a lövést- jó időzítéssel jó eredményt tudunk felmutatni). A versenyszámok: 100m síkfutás, 110m gát, gerelyhajítás, magasugrás és távolugrás.. Meg kell említeni, hogy a játék hangulatos zenéjét a Chris Hülsbeck írta.

Amiga	70%
Atari	65%
IBM PC	55%

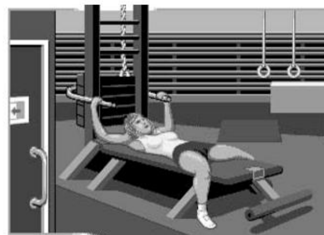
Liverpool

Nagy játék kis cégtől. A Liverpoolt Grandslam adta ki és bevallom, nekem tetszik (ferde szem, meghajlás), de a Kick Off-ot nem tudja túlszárnyalni. A játék stílusosan a Liverpool történetét mutatja be a kezdetektől máig. Nézzük a menüket: beállíthatjuk a labdacsavarást (aftertouch), lemezről tölthetünk ill menthetünk a diskoptions menüvel. A 11 kezdőjátékost a select teammel válasszuk ki. Itt a 20 játékos képét láthatjuk, olyan hírességekét, mint John Barnes vagy Kozma István! Minden emberhez négy jelző járul: Strenght (erő), Fitness (állóképesség), Agression (agresszió) és Skill (ügyesség) %. A játékosokat "reserve" lehetőséggel tartalékba, "in team"-mel a csapatba rakhatjuk. Infót is kérhetünk, amiben röviden leírják a fontosabb tudnivalókat. Az, hogy melyik játékos mit játszik, a kézikönyv első oldalán található, vagy az infóképernyőről is lekérdezhető. Ezekután a 10 emberünk alapfelállítását rendezhetjük el (a kapusunknak fix helye van, nem rakhatjuk be csatárnak). Támadási formáció beállítása után szezonmeccset vagy kupameccset is játszhatunk. A focipálya állapotától függ a labdánk pattanása. Az irányított játékosunkat könnyen megkülönböztethetjük a többitől, a kapusunkra sincs szerencsére (?) gondunk- a számítógép irányítja. Gyors passzokkal és labdacsavarással könnyen a hálóba juttathatjuk a labdát. A bíró sem fúj le mindent, biztosan fél a resettől.

Amiga	64%
Atari	73%
IBM PC	81%
C64	71%

Espana The Games 92.

Több mint 30 szám, ezenfelül menedzselés, adatbázisok, ügyesség, döntőképesség stratégia és akció próbája az Espana -The Games 92! Ami első pillanatban meglepett,az az akció és stratégia mellett egy olyan széleskörű adatbázis, amely az összes olimpiai játékokról egy összefoglaló nagy képet nyújt, illetve a Spanyolországban rendezett játékokat követi napról napra a helyszínek bemutatásával, vagy versenyszámokra lebontva a történelemben az összes győztest és országot kilistázza. A játékból minden adatot kiprintelhetünk. Ezek a tények



azok, amelyek jobbá teszik ezt a játékot az átlagosnál, hiába gyengébb a grafikája. A versenyszámok: 100, 200, 400, 800, 1500 m síkfutás, 4*400 és 4*800-as váltó, 110 és 220 m-es gátfutás, kalapácsvetés, súlylökés, diszkoszvetés, gerelyhajítás, távolugrás, hármasugrás, magas- és rúdugrás, szabadstílusú úszás, evezés, pillangó és gyorsúszás, műugrás, boxolás, birkózás, dzsúdó, vívás. Majdnem minden számból létezik férfi és női szám is. Ha nem sikerülne rész venni egy számban, ne felejtsük el megnézni az irodánkban a naptárunkat, hogy milyen napon kezdődik a versenyszámunk, és azt, hogy milyen nap van ma (a kétszárnyú ajtó felett szemben!)

Amiga	82%
Atari	86%
IBM PC	79%

WorldTennis Championships

A Mindscape tudomásom szerint legelső sportjátéka a World Tennis Championships, amely a PC teniszrajongókat lepi meg. A játékot egérrel, billentyűzettel, joystickkal is irányíthatjuk. A kézikönyv negyven oldalon mindenre kiterjedő információt nyújt: a szerválástól a nemzetközi tornákig, az ütésfajtáktól az ellenfelekig! A játék polygongrafikás (vektoros), ami véleményem szerint sokkal jobb megoldás, mint a hagyományos. A polygongrafikával minden animációt szépen, simán, gördülékenyen le lehet játszani, és a memóriából sem foglal annyi helyet, mint a hagyományos grafika. A játékosunkat világelsővé kell tenni, így ha elég magabiztosnak érezzük magunkat, válasszuk ki a carrier opciót a főmenüből. Itt évente meghatározhatjuk, hogy milyen tornákon indulunk (minden hónapra esik egy). Ha nem játszunk meccset, gyakorolhatunk is. Egy- egy meccsünket három kameraállásból nézhetjük vissza, lassítva, gyorsítva, de akár csukott szemmel is. Ehhez csukjuk be a szemünket a monitor előtt. A harmadik kameraállást mi is állíthatjuk: 1-2 játékos szemszögéből mutassa a játékot, a labdát kövesse-e vagy a lelátóra is mi helyezhetjük el. Összességében ez egy nagyon jó játék, amely sok lehetőséget ad a 3D sportok szerelmeseinek.

A sportriporter: Masell

IBM PC	86%

POLICE QUEST III

Tudom, sokáig kellett várni erre a leírásra, de sajnos senki sem kezdte el ezt a játékot nyüstölni, mert "ez egy a megszokott elemekre épülő játék, ahol semmi újat nem mutatnak fel". Na, most ez ízlés kérdése. De ha itt tartunk, megkérdezhetjük, hogy ha az ember látott egy akármilyen krimit, akkor utána miért néz meg egy másikat, hiszen abban is van egy vagy több gyilkosság, van egy jó fiú, egy rossz fiú és természetesen a jó fiú győzedelmeskedik. Nos azért nézzük meg a másik krimit is, mert szeretünk kikapcsolódni, szórakozni. Szerintem egy szöveges-, kalandjátékrajongónak sem szabadna ezt kihagynia, mert egy izgalmas, jó játék, ami nagyon jó hangulatot teremt. Mielőtt elkezdeném a játék leírását, meg kell említenem, hogy elkészült a POLICE QUEST VGA-s verziója, és piciny országunkban is hozzá lehet jutni.



A játék elején egy rövidke introból megtudhatjuk Sonny Bonds eddigi életét ("Nekem tetszik!"), majd a rendőrség második emeletén toppanunk ki a liftből.

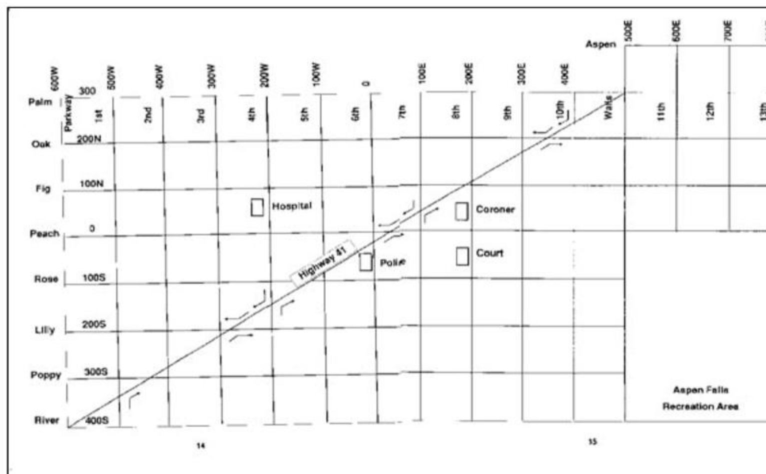
1. NAP

Menjünk be az irodánkba (baloldali), majd az asztalunkon található kosárkából vegyük ki a nyomtatványt (beszélnünk kell Pat Morales-szel, mert brutálisan lépett fel egy emberrel szemben). Menjünk ki, majd menjünk tovább a folyosón jobbra, ott menjünk az eligazítóba (bal oldali nyitott ajtó). Vegyük fel az emelvény oldalán található papírt. Sonny megtartja az eligazítást. Ezután beszéljünk Morales-szel (fekete hajú nő). Menjünk az irodánkba, Morales már ott vár. Hosszú beszélgetésünk során kiderül, hogy Morales kiabált a taggal, mire ő azt hozza fel mentségéül, hogy nehéz dolga van, hiszen ő egy nő. A beszélgetés után el kell döntenünk, hogy eljárást folytatunk-e ellene (Complain), elfelejtjük az ügyet (Unfounded), nem döntünk határozottan (Sustain) vagy felmentjük a vád alól (Exonerate).
Lépjünk fel határozottan ellene. Ezután menjünk le az első emeletre, nyissuk ki a baloldali raktárajtót és vegyünk fel néhány elemet és némi világítórakétát. Menjünk be a férfi öltözőbe és nyissuk ki a szekrényünket (középső sor, középső szekrény), a kód 776 (a jelvényünk első három száma). Vegyünk fel mindent. Tegyük bele az elemeket a zseblámpába. Menjünk vissza az irodánkba.
Vegyünk ki a kosárból a benne található papírt. Ez egy "számítógép-azonosítókártya" igénylő lap. Menjünk fel a harmadikra és ezt a papírt adjuk oda Mike-nak, a technikusnak. Mike közli velünk, hogy azt üzenik nekünk, hogy az Aspen Falls-ba kell mennünk. Mike elkészíti a kártyát és kiteszi az asztalra. Vegyük fel. Amint odaértünk, szálljunk ki a kocsinkból. Egy nő szól hozzánk: "Állítsák meg azt az őrült embert. Az a meztelen ürge földönkívüliekről zagyvál, még megsebesít valakit a végén.". Menjünk jobbra. Egy ürge egy szál fürdőgatyóban hadonászik.
Szólitsuk meg, mire ő elkezd nekünk dumálni: "Tűnjön innen, amíg meg nem jönnek a bathoniaiak...". - Ez az ürge biztos részeg vagy kábítós. Menjünk kicsit közelebb hozzá, mire nekünk támad, letépi a jelvényünket, bedobja a vízbe és ő is utána ugrik. Semmi gond, van másik és már ki is tűzzük azt. Megint elkezd dumálni, "Ha nem megy innen, kénytelen leszek megsebesíteni". Beszéljünk tovább vele, mire folytatja a mondókáját, "A bathoniaiaknak a vízünk kell. Ha nem megy innen, akkor meg kell halnia". Kutassuk át a kövek mellett heverő ruháit. Egy kulcsot és egy jogosítványt találunk benne. A jogosítvány Brian Forbes névre van kiállítva, és 789612 a száma. A kulcsot dobjuk be a vízbe, mire az ürge őrjöngve kezd kifelé rohanni és megtámad. Adjunk neki a gumibottal, majd bilincseljük meg és vigyük be a rendőrségre. A fogda bejáratánál tegyük a szekrénybe a pisztolyunkat és kísérjük be a rabot. Motozzuk meg, egy rugóskést találunk nála. Szemben, ahol a foglár áll van egy fiók, tegyük bele az ürge jogsiját és kését. Ezek után nyissuk ki a fogda ajtaját, ahhoz, hogy bemehessen meg kell adnunk a bűntett kódját, ez 05150 (Közveszélyes viselkedés). Ezek után a foglár bekíséri, kihozza a bilincsünket (amit a fiókból vehetünk ki), majd tájékoztat arról, hogy Morales az autópálya 7. utcai feljárójánál vár ránk. Menjünk ki, vegyük ki a szekrényből a pisztolyunkat, majd induljunk Morales-hez. Amint odaértünk, szálljunk ki és beszéljünk vele. Nagyon nem örül nekünk. Az a gond, hogy egy nő nem akarja aláírni a bírósági idézést. Menjünk a piros kocsihoz, beszéljünk a benne ülő terhes nővel, mire kiderül, hogy azért nem írja alá, mert Morales pufinak... hívta. Menjünk Morales-hez és beszéljünk vele. Azon kell elgondolkoznunk, hogy mit csináljunk, idéztessük be a nőt vagy engedjük el. Engedjük el **(SIGNATURE)**. Morales-nek persze ez nem tetszik. Szálljunk be a kocsinkba, majd menjünk tovább az autópályán. Az autópálya végén automatikusan megfordulunk. Egyszer csak egy fekete kocsi húz el mellettünk. Olvassuk le a rendszámát (fekete Dodge, rsz.: 12896), majd a fedélzeti számítógéppel azonosítsuk a kocsit (kapcsoljuk be, válasszuk ki a **PLATE ID** funkciót és mindent megtudunk. Egy seriffé. Hagyjuk békén. Egy fehér Mercedes kabrió húz el mellettünk. Nézzük meg a rendszámát **(34567)**, tudjuk meg a számítógépből az autó gyártási számát **(Vehicle ID (77668))**, majd "álljunk" be mögé és kapcsoljuk be a szirénánkat. Ezt a vezető észreveszi és lehúzódik. Amikor leállítjuk jegyezzük meg!!! Menjünk oda a vezetőhöz (ne az autópálya felől), mire az el-

mondja, hogy egy bomba nőt kerget, csak azért hajtott gyorsan. Nem szívesen (az ilyen esetek nagyon szimpatikusak), de meg kell büntetnünk. A kocsinkban be kell tenni a számítógépbe a jogosítványt, be kell írni a katonai időt (csak simán írjuk be azt az időt, amikor megálltunk), majd az autó gyártási számát. Szálljunk ki és adjuk neki oda a büntetést. Egy idő után egy hosszú kocsisorhoz érkezünk. Egy fekete Ford tartja fel a forgalmat, 35 mérföld/órával döcög a belső sávban. Jegyezzük meg a rendszámát (22776) ezek alapján megtudjuk az autó gyártási számát is **(88996)**. Kapcsoljuk be a szirénát. A vezetője ezt észrevéve lehúzódik. Menjünk a sofőrhöz, kérdezzük meg, miért tartotta fel a forgalmat, mire azt válaszolja, hogy nem tett ilyet, azért nem hajtott túl gyorsan, hogy ne maszatolódjon el az új festés a kocsin, meg hogy minden bunkó rendőr vele akar kiszúrni. Büntessük meg (az előbb ismertetett módon), mire azzal fenyegetőzik, hogy bíróság elé viszi az ügyet. Csak nyugodtan. Rövid kocsikázás után egy világoskék Ford Escort-ot látunk kacsázni előttünk. (a mozgása igencsak emlékeztet a jól ismert szinuszgörbére). Nézzük meg a rendszámát **(01923)**, tudjuk meg az autó gyártási számát is **(69444)**. Használjuk a szirénánkat, hihetetlen módon hamarosan lehúzódik a kocsi. Beszéljünk vele. Gyorsan kiderül, hogy valamivel többet ivott a kelleténél. Sonny erre kiszállítja, hogy egy tesztet végrehajthasson vele. Ez egy nagyon komoly fizikai teszt lesz. A szeme elé tartott ujjunkat kell a szemeivel követnie, ha ez esetleg nem sikerülne (mert mondjuk a szemei fura módon önállósodnának), akkor biztosak lehetünk benne, hogy az illető részeg. Szóval mozgassuk az ujjunkat a szemei előtt, "sajnos" nem sokáig sikerül neki követni, arra a következtetésre juthatunk, hogy az ürge **TÖK RÉSZEG**, mintegy ezt megkontrázva, egy jól irányzott mozdulattal lehányja a szép fekete cipőnket (Erre a NAGY FEHÉR a la Gálvölgyi mondása jut eszembe: "...de egy bizonyos, minden hányásban van sárgarépa! (Aki nem hiszi járjon utána!). Bilincseljük meg és vigyük



a rendőrségre. Tegyük a pisztolyunkat a szekrénybe és kísérjük be. Vegyük le a bilincsét, majd kérjük meg, hogy ürítse ki a zsebeit (mutassunk az ujjal a fiókra) és küldjük be az ajtón (kód:23152 (ittas vezetés)). Ezalatt Marie-t, a feleségünket megtámadják az Oak Tree Mall-nál (*** (= eme jelenet csak 18 éven felülieknek)). Rádióhívásunk van. Menjünk ki, vegyük a



pisztolyunkat magunkhoz, majd szálljunk be a kocsinkba. Rögtön az Oak Tree Mall-hoz kell mennünk (East Rose 300). Ott a kocsinkból kiugorva rohanunk a mentőhöz, ami Marie-t fogja elszállítani. Vegyük ki a kezéből a nyakláncot, majd a mentő elindultával 3-as készültséget kérünk. Hosszú műtét után az ügyeletes orvos jön oda hozzánk és azt mondja, hogy sajnos a feleségünk állapota még mindig súlyos nem tudja, meddig lesz még kómában.Egy rendőr visszavisz a bűntény színhelyére. Egy riporter jön oda, aki ezt egy mindennapos ügynek tekinti, de miután megtudja, hogy feleségünket támadták meg, átadja a névjegyét, és biztosít a segítségéről. Miután elment, vegyük kézbe a zseblámpánkat, kutassunk Marie kocsijában a vezető felöli részén. Az első kerék közelében egy egy háborús kitüntetést találunk. Szálljunk be a kocsinkba és térjünk haza.

2. NAP

Reggel a telefonra ébredünk. Tate százados tájékoztat, hogy visszahelyeztek a gyilkossági csoporthoz és siessünk be. Sonny az ágyból való kikecmergés közben, azon elmélkedik, hogy milyen rossz is Marie nélkül kelni... (Na ja). Miután Sonny felöltözött, vegyük ki a kétajtós szekrényből Marie zenélődobozát. Egy telefon hív vissza minket, Tate százados emlékeztet arra, hogy a rosszfiúk már várnak. A rendőrségen menjünk fel a volt irodánkkal szemben levő irodába. Tate százados üdvözöl és közli, hogy nekünk adta Marie ügyét, a száma 199144. Ha át akarunk nézni egy másik ügyet, ami esetleg kapcsolatos ezzel, akkor nézzük meg a 199137-est.

Ezek után bemutatja új partnerünket, Pat Moralest. Nagyon nem örülünk neki. Vizsgáljuk meg a tegnap kapott névjegykártyát. A riporter száma 555-07-07. Hívjuk fel. Megígéri, hogy még aznap leközli az újságokban a körözést. Vigyük le a tegnap Marie kocsijánál talált bronzcsillagot a bizonyíték-nyilvántartóba (a fogda melletti ajtó). Dobjuk be az üveg alatti nyíláson. Meg kell adni, hogy melyik ügyhöz tartozik (199144), majd Sonny még megadja az áldozat nevét és a bizonyíték találási helyét. Ezután dobjuk be a nyakláncot is, ez szintén Marie ügyéhez tartozik. Ezután az irodánkban, kapcsoljuk be a számítógépet (dugjuk be az azonosítási kártyát a gép melletti szerkentyűbe), majd ott már jelezve van, hogy bizonyítékok érkeztek Marie ügyéhez. Nézzük meg Marie aktáját (Review file, majd a szám 199144). A talált bronzcsillagon egy sorszám is van,

09987. Lépjünk ki ebből az aktából, majd a SERIAL#-t választva írjuk be az iménti számot. Így kiderül, hogy a kitüntetés valójában Samuel Britt-é volt, aki a II.Világháborúban kapta. Ő sajnos nem segíthet, megöltek. További információt a 199124-es aktában találhatunk. Nézzük meg az aktát. Brittet ugyanolyan fegyverrel ölték meg, mint amilyennel a 199137 ügy áldozatát (alkalom adtán nézzük meg az aktát) és amilyennel Marie-t is megtámadták. Brittet a 6.utca déli részén a 392-es szám alatt ölték meg. Kapcsoljuk ki a gépet. Ezek után Sonny bemegy Marie-hoz a kórházba. A virágosnál vegyünk rózsát, majd kérdezzük meg a recepciónál ülő nővérkét, hogy melyik szobába vitték a feleségünket. Megtudjuk, hogy a a 307-es szobában van. Menjünk fel a lifttel. Adjuk oda Marie-nak a rózsát és a zenélődobozt, majd pusziljuk meg és menjünk haza.

3. NAP

Menjünk az irodánkba. Pat TELJESEN VÉLETLENÜL pont akkor megy ki WC-re, amikor mi betoppanunk. Vegyük ki a kosarunkból a benne található papírt. Egy Carla Reed nevű nő telefonált az újságcikk miatt. Menjünk el hozzá, a címe: 2. utca 325, dél. Amikor odaérkeztünk, menjünk oda az újságkupachoz, ami mellesleg Carla Reedet rejtegeti, majd mutassuk meg az igazolványunkat. Elmondjuk neki, hogy azért jöttünk, hogy bevigyük az őrsre, hogy egy fantomképet csináljunk az elkövetőről. Őaddig nem hajlandó velünk jönni, amíg biztonságba nem helyezzük a kiskocsiját. Bilincseljük oda a vízvezetékhez. Amint beértünk az irodába Carla leül az asztalunk melletti székre. Mesél, mesél, és a végén arra lyukad ki, hogy már rég nem evett. Adjuk neki oda a kollegánk asztalán található uzsonnászacskót. A nő újból mesélni kezd:"A Mall-nál voltam és épp a szemét közt turkáltam...". - Kérem Mrs. Reed maradjunk a tárgynál! - vágunk közbe-Egyszercsak egy állati nagy fickó termett elő a sötétből... Kapcsoljuk be a számítógépet, ott válasszuk a TOOLS-t és ott a fantomkép készítést (Drawing Components). Itt a nő segítségével állítsuk össze a fantomképet. Ha a választott testrészre azt mondja O.K., akkor az pont jó, ha LEFT, akkor túl balra, ha RIGHT, akkor túl jobbra, ha LOW, akkor túl lent, ha HIGH, akkor túl fent van. Ha minden O.K., akkor kerestessünk a géppel esetleges hasonló nyilvántartottakat (SEARCH FOR...). Nos hamarosan megtaláljuk azt, aki nekünk kell. Ezután vigyük haza Carlat, aki "otthon" megköszöni a kaját,majd elmegy. Vegyük le a kiskocsijáról a bilincset, majd szálljunk be a kocsinkba. Morales az órájára néz, és megkér, hogy vigyük el az Oak Tree Mall-hoz, mert sűrgősen telefonálnia kell. Amint odaértünk elmegy telefonálni. Amire felfigyelünk, hogy a táskáját magával vitte. Hamar megjön. Bevisszük az irodába, mi meg hazamegyünk.



4. NAP

Felkelünk... Menjünk fel az irodánkba, és vegyük ki a papírt a kosarunkból.
Beidéztek Juan Ruiz tárgyalására (még közrendőrként büntettük meg). Menjünk le a parkolóba, ott a volt járőrkocsink kesztyűtartójából vegyük ki az ott található papírt **(CALIBRATION CHART)**, majd menjünk el a bíróságra. Ha büntetésen mindent jól töltöttünk ki, akkor megnyerjük a tárgyalást. Menjünk vissza a kocsinkba. Morales szól, hogy megint sürgősen telefonálnia kell az Oak Tree Mall-tól. Vigyük oda. Amikor kiszáll, bent hagyja a táskáját. Vegyük le róla a kulcsot, és a balra található kulcsmásolónál másoltassuk le, majd az eredetit tegyük vissza a helyére. Hamarosan jön egy rádióhívás, a West Rose 300-ba kell mennünk, egy gyilkosság áldozatát kell megvizsgálnunk. A Rose 2. és 3. utca közötti szakaszon állítsuk le a motort és szálljunk ki. Az ott levő rendőr tájékoztat minket, hogy a hulla a kukában van. Pat elkészíti a fényképeket. Vegyük ki a csomagtartóból a helyszinelő felszerelés összes darabját. Vizsgáljuk meg a tetemet, nézzük meg a kezét. A körme alá haj és vérmaradvány került, piszkáljuk ki a fogpiszkálóval. Kutassuk át a holttestet, megtalálhatjuk az igazolványát. Húzzuk fel a pólóját. Egy pentagramm lett a testébe karcolva. Vizsgáljuk meg a késnyomokat is, majd a megtudottakat írjuk le a jegyzetfüzetünkbe. Hagyjuk a hullát mostmár békén. Megjön a törvényszéki orvos, adjuk oda neki a hulla igazolványát, csak előtte még leírjuk az adatokat. Vizsgáljuk meg a felborult autó hátulját. Arany festéknyomok találhatóak rajta. A kaparóval kaparjunk egy kis festékmintát. Menjünk vissza a kocsinkhoz, tegyük vissza a helyszinelő felszerelést a helyére, majd irány a rendőrségre. Adjuk le a szerzett bizonyítékokat. Ez egy új ügy, a száma 199145. Menjünk fel az irodánkba. Vegyük ki a kosarunkban található papírt. Dr. Wagner azt üzeni, hogy menjünk be feleségünkhöz. Mielőtt még bemennénk, nyissuk ki Morales fiókját a másolt kulccsal. Egy papírcetlit találunk benne, amire egy szám van felírva, 386. Írjuk fel a számot a jegyzetfüzetünkbe, majd zárjuk vissza a fiókot. A kórházban az orvos azt mondja, hogy Marie állapota változatlan. Többet már nem tudnak tenni érte. Ha elment, nézzük meg Marie kórlapját, ott függ az ágya végén. Az IV dózisnak 0,005-nek kellene lennie. Nézzük meg a Marie mellett levő műszeren, hogy mennyit kap. 0,015-öt. A Marie feje felett levő gombbal hívjuk a nővért és ha odaért, mondjuk el neki a dóziskülönbséget, mire az hívja a doktort. Az orvos megnézi Marie kórlapját, majd a pillanatnyi dózis nagyságát, ezután beállítja a helyes dózisra. Elvörösödött fejjel kér bocsánatot és azt mondja, hogy Marie mostmár biztos jobban lesz. Adjunk puszit Marie-nak, majd menjünk haza.

5.NAP

Ha megérkeztünk a rendőrségre, menjünk fel az irodánkba. Ott nézzük meg az asztalunk felett függő faliújságot. Onnan megtudjuk, hogy a női dolgozóknak holnap egy pszichikai teszten kell megjelenniük. Kapcsoljuk be a számítógépet. Rögtön észrevesszük,azt hogy új bizonyíték érkezett a 199145-ös aktához. Az akta második oldalán megtaláljuk, hogy a

keresett autó egy 1976-os GM Sedan. Kapcsoljuk ki a gépet, majd a megtudott információt adjuk le a központnak (a telefont használjuk, majd nyomjuk meg a **DISPATCH** gombot). Kapcsoljuk be megint a számítógépet, ott a **TOOLS**-t, majd a **CITY MAP**-et. Ott válasszuk a **PLOT CRIMES** funkciót, mire jelölhetjük az eddig elkövetett gyilkosságok helyszíneit (280 West Palm, 376 West Rose, 341 East Rose, 392 South 6th street (nem lehet hajszálpontosan). Ezek után válasszuk a **CHECK PATTERN**-t, majd kössük össze a pontokat (mindet minddel). Hosszú szemlélődés (nektek már nem lesz az) után észrevehetjük, hogyha még egy ponttal kiegészítjük a kapott ábrát, akkor egy pentagrammot kapunk. Na most ezt a pontot kb. a 300 West Palm-hoz kell tenni, ezt kössük össze a többivel, s most már Sonnynak is világos lesz ("ami nekünk már jóideje világos volt"). Valószínű, hogy ez a következő gyilkosság helye. Kapcsoljuk ki a gépet, majd menjünk a pszichológus szobájába. Fura módon az nincs ott. Az asztalon egy akta hever. Mivel nagyon kíváncsiak vagyunk, nézzük meg. Morales aktája."1. Krónikus fegyelemsértés, 2. Gyűlölet a felettesei iránt, 3. Alacsony önbecsülés, 4. Szociopata határeset. Háromszor büntették meg bizonyítékok szándékos megsemmisítéséért.
Eme jelentést belső ügyosztály kérte." Menjünk el az általunk kijelölt helyre (álljunk meg valahol az East Palm 200 környékén, a 8. utca után). Sonny elmondja Moralesnek, hogy a gyilkos valószínűleg ott fog lecsapni következőnek. Mire Moralestől megtudjuk, hogy ott csak néhány raktár és egy kocsma van. A helyszínen rögtön meglátunk egy aranyszínű autót. Nézzük meg egy kicsit jobban, mire észrevesszük, hogy a körözött autó leírása épp ráillik és a karosszéria eleje javítva lett. A kaparóval vegyünk egy kis festékmintát, majd menjünk be a Nugget bárba Morales elmegy és hátul néz körül. Bent kérdezgessük meg az embereket, hogy övék-e az autó. A kocsma előtt, mire kiderül, hogy egyiküké sem. Hamarosan megjön a biliárdos partnere. Nézzük meg, nagyon ismerős. A második ránézésre felismerjük, ő az akit Marie ügyében keresünk. Sajnos ekkorra ő is megismer, ránk lő, amit persze mi is viszonzunk (ha persze a kezünkben van a fegyver).
Sajnálatos módon az ürge elmenekül. Beugrunk mi is a kocsinkba és menjünk vele az autópálya felé. Hamarosan egy



rádióhívás jön, hogy a gyanúsított autót az autópálya Lilly-i lejárójánál látták. Menjünk oda. Sajnos későn érkezünk, mert meglátjuk a felborult autót. Az elkövető halott. Vegyük ki a kocsiból a kulcsot, majd beszéljünk az orvossal, elmondja, hogy nem találtak nála semmit. Azért mi is kutassuk át. A kocsi kulcsaival nyissuk ki a csomagtartót, egy szállítmány heroin esik ki belőle. Ekkor odajön egy rendőr, azt mondja, hogy elmehetünk, majd biztosítja a helyszínt (ezalatt **MORALES** "elkönyveli" a bizonyítékokat.). Vissza a rendőrségre, adjuk le a fehér festékmintát a 199145-ös ügyhöz, majd menjünk fel az irodánkba. Vegyük ki a papírt a kosarunkból, Dr. Wagner üzeni, hogy Marie-t feltétlenül meg kell látogatnunk minden nap. Menjünk el Marie-hoz, majd onnan haza.

6.NAP

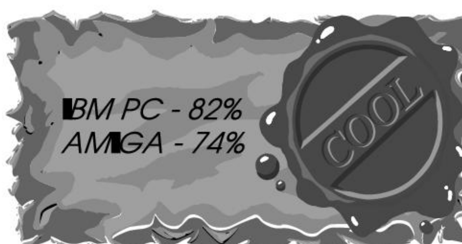
Menjünk az irodánkba, majd beszéljünk Tate századossal. Kaptunk egy üzenetet a törvényszéki orvostól, **SÜRGŐSEN** menjünk el hozzá. Morales hamarosan visszajön a tesztről. Menjünk el Leonhoz (a törvényszéki orvos). Nézzük meg a baloldali hullatárolók közül fent, balról a másodikat. Steve Rocklin van benne, rajta pedig egy címke:"Te kis kíváncsi". Ekkor jön meg Leon, egy borítékba tette a Rocklinnál talált dolgokat, de van egy sokkal fontosabb dolog.
Egy újságcikket talált nála, ami rólunk szól és a fejünkre egy pentagrammot rajzoltak. Vegyük fel a borítékot és nézzük meg. Egy kultikus könyv, Marie nyaklánca, és egy karkötő. Menjünk vissza a kocsiba, Sonny úgy dönt, hogy elmegyünk Marie-hoz. A kórházban Morales **MÁR MEGINT** elmegy telefonálni. Menjünk fel Marie-hoz, akasszuk a nyakába a nyakláncot, mire a szemei kinyílnak és ránk mosolyog. Puszíljuk meg és menjünk vissza a kocsinkba. Amint behuppanunk az ülésbe, rögtön egy rádióhívást hallunk: "Figyelem, figyelem! Tűz ütött ki az 500 West Peach Ave. alatt, a közelében tartózkodó egységek menjenek oda!". Mire Morales megjegyzi, hogy az csak egy köpésre van és oda kell mennünk. Morales elmegy visszafogni a tömeget. Vegyük ki a kocsiból a helyszínelő felszerelést, beszéljünk a tűzoltók vezetőjével. Az nem tudja, hogy mi okozta a tűzet, de mostmár bemehetünk. A nappali közepén egy fénykép van a földön.A Bains testvérek. Menjünk át a másik szobába, mire ott egy véres szertartás (még ki nem)hűlt helyét találjuk. Kaparjunk fel egy kis vérmintát. Menjünk vissza a kocsihoz. Morales szól, hogy jó lenne ha elvinnénk a Mall-hoz, mert **MÁR MEGINT** telefonálni akar. Elvisszük (hát persze), ha már ott vagyunk, menjünk be az **ARMY** felirat alatt található toborzóirodába. Mutassuk meg az igazolványunkat a tisztnek, mert különben eláraszt minket a katonaélet szépségeiről szóló baromságaival. Ezekután mutassuk meg a képet, kérdezzük meg tud-e valamit a képen látható fickóról (Michelről). Kiprintel nekünk egy aktát. "Bátyja halála után egyre brutálisabb, többször ok nélkül vert össze különböző embereket. Szellemi fogyatékosság miatt elbocsájtják." Menjünk vissza a rendőrségre. Adjuk le az összes bizonyitékot (kivéve a képet) a 199145-ös ügyhöz. Menjünk fel a pszichiáterhez. Adjuk neki az aktát, elmondja analízisét, Michael Bains-szal kapcsolatban: "Ez az ürge nem egyszerű gyilkos. Még az anyját is megölné 10 centért. Egy skizofréniás pszichopata." Menjünk ki. Vizsgáljuk meg a képet, e jobb oldalon az oszlopra felvésve egy cím áll: 522 PALM. Menjünk el ide (522 West Palm). Egy lerobbant háznál szállunk ki. Kopogjunk be. Senki nem felel, de halljuk a mozgolódást a házban. Az ajtót nem tudjuk betörni, se

kilőni a zárat, mert nagyon vastag acélból van. Menjünk el a bíróhoz, folyamodjunk személyes meghallgatásért.
Bent a bírónőnek adjuk oda az újságkivágást, majd a fényképet, erre ad egy házkutatási parancsot. Menjünk el megint az 522 Palmhoz, de sajnos megint nem jutunk semmire. Menjünk vissza a bírónőhöz. Sikertelenségünket hallva, ad nekünk egy meghatalmazást a rendőrségi rohamosztag igénybevételére. Ezután fura módon nem a Palm-i címre, hanem a rendőrségre megyünk. Menjünk fel az elsőre. Éppen takarítanak, így **SAJNOS** nem tudunk bemenni a női öltözőbe. Menjünk be a férfiba, majd a **WC** papírral dugaszoljuk el **WC**-t. Szóljunk a takarítónak, hogy eldugult a **WC**, és nagyon kezd hasonlítani a Vörös-tengerhez Elmegy megszüntetni a dugulást, mi pedig besétálunk a női öltözőbe (Na végre!). Nyissuk



ki Morales szekrényét, a kód:386. Kábítószer van benne. Ellopott a kábítószerből, amit Rocklinnál találtunk. Jegyezzük le a jegyzetfüzetünkbe, majd jelentsük Tate századosnak, aki erre Moralesre állít egy embert a Belső Ügyosztályról. Ezek után menjünk el a Palmra. A rohamosztag csak a parancsunkat várja. Vegyük kézbe a pisztolyunkat, adjuk meg a parancsot. Sonny beáll az ajtó mögé, majd a rohamkocsi betöri az ajtót. Menjünk be, emeljük célzásra kezünket (klikkeljünk a pisztollyal Sonnyra), majd az első kihempergő ürgét egy jólirányzott mozdulattal lőjük fejbe (IGEN !!! 10 pont.), ezután egy bahamainges ürge jön ki az árnyékból. Michael Bains, megadja magát. Bilincseljük meg, mire elvezetik. Az ágyon találunk egy távirányítót. A móka kedvéért még ne használjuk, hanem menjünk ki. A rohamosztagosok hoztak nekünk egy K-9-es nyomozókutyát, hátha szükségünk lesz rá, ami (? miért is ne) rögtön megkezdi a munkáját. Menjünk utána. A kandallót nézi mereven. Használjuk a távirányítót, majd nyomjuk meg rajta a 8-as gombot. A kandallónál egy titkos bejáró nyílik ki. A pisztolyunkat célzásra emelve menjünk le. Vizsgáljunk meg mindent, kiderül, hogy itt heroint állítottak elő. Induljunk el kifelé, mire az árnyékból egy ürge lő ránk, lőjük le (természetesen egy jól irányzott fejlövéssel, ami szintén 10 pont.). Erre megjelenik Morales, aki arra hivatkozik, hogy csak azért jött le, hogy megnézze él-e még az ürge. Amint odaér, felkapja a pisztolyt, velünk szembeni utálatának ad kifejezést, majd lelő. Mármint lelőne, mert a Belső Ügyosztály embere egy jól irányzott fejlövéssel (természetesen) lelövi, és aki ezért szintén 10 pontot írhat fel magának, amivel sajnos behoz minket. Ezek után Sonny-t kitüntetik, ami persze nem fontos, hanem berohan Marie-hoz, aki eddigre már meggyógyult és addig élnek, amíg meg nem érkezik a **POLICE QUEST IV.**
Hát ennyi. A néha használt irónikus hangvétel ellenére is ez egy nagyon jó játék volt, és kellemes órákat szerez mindenkinek aki leül vele játszani. (Természetesen ezért én is 10 pontot kapok.)

Mr.T.



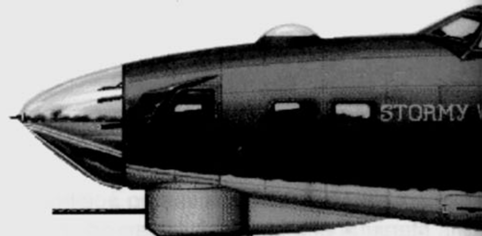


sz

A múltkor ott találtuk abbahagyni, hogy bejutunk a várba. Egy patkányok lakta borospincében kötünk ki, ahova egy Minnow nevű kölyök jön időközönként. Egy rövid beszélgetés Minnow-val, melyben kiderül, hogy Morkus fiával van dolgunk, s hamarosan elkap egy Skorl. Ha nem beszélünk rögtön, tovább mehetünk a konyhából is, onnan fel a csigalépcsőn. Lepillantva a nagy terem függőfolyosóján, egy egész csapat Skorl-t látunk, s mind atomrészeg. Induljunk tovább még feljebb, s szép kilátásban lenne részünk, de egy felvonóhíd állja el utunkat. Ha netán megpróbálunk elosonni a Skorl mellett, kiderül, nem is olyan ittas, és számolhatunk a következményeivel. A konyhában vegyük fel a csipeszt, vegyük szemügyre a tőkehúst, majd tépjünk le róla (ha utálkozva is) egy darab zsírt. Lévén nincs jobb dolgunk, körbe is nézhetünk! Ha eddig el is kerülte volna Diermot figyelmét, nézzük meg jobban a borpincében található bal alsó hordórakást, melyen egy dugót pillantunk meg, s puszta kézzel képtelenek lennénk mozdítani rajta. Mire való egy csipesz? Most beszéljünk a fiúval, s természetesen csakis az igazságot mondjuk, aztán ha a Skorl jön, a csipesszel szedjük ki a dugót, mire a bor kifolyik, és a ronda őr, enyhén szólva csakis azzal lesz elfoglalva, mi pedig háborítatlanul tevékenykedhetünk. Ügyeljünk azonban arra, mikor szedjük ki a dugót, mert a bor hamar elfogy! Ha túljutunk az illuminált társaságon, egy kamrában kötünk ki, ahol a felvonóhíd szerkezete található. Mivel az emelő kissé rozsdás, kenegessük meg. Ez azonban még nem elegendő ahhoz, hogy működésbe hozzuk a gépezetet. Kérjük meg a fiút, hogy ugyan már kezelgesse az emelőt, s mi addig erőnk teljében megtekerjük a csörlőt. A közös munka meghozza gyümölcsét, s a felvonóhíd leereszkedik. A kérdéses helyen viszont egyenlőre csak egy durcás fenevad von kérdőre, hogy nem akarunk-e esetleg meghalni, mire egy látványos fegyversuhogtatással tudtára adjuk, hogy abba még nekünk is lesz némi beleszólásunk. Ugyanúgy, mint a sárkány előtt a Skorl-t, daraboljuk fel fejszénkkel, majd lépjünk be Selena-hoz, ahonnan már minden automatikus. A varázslónő kacagás közepette skorpiószerű lénnyé változik, de hamar megelégeljük, s hozzávágjuk a sárkány által adott varázsszemet, mire elűzzük belőle azt, ami senkinek sem hiányzott, hogy benne legyen...

Bassman

B-17 Flying Fortress

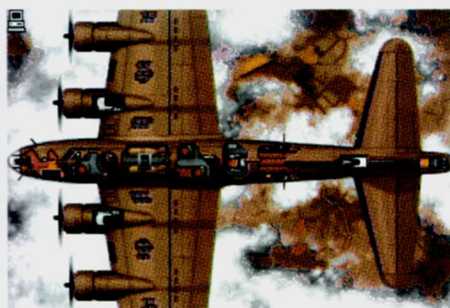


1943-ban ádáz harc dúl Európa egén. Tíz ifjú szárnyra kel a győzedelmes gépen! Még egy bevetés-és számukra véget ér a háború! A B-17-es Repülő Erődök személyzetének 25 bombázást kellett végrehajtani, a Memphis Belle hajózói 24-en szerencsésen túl voltak. A hátralévő (gondolták) amolyan tejkihordás lesz. Åm az utolsó bevetésükön elszabadult a pokol! A Messerschmittek rendületlenül száguldottak a bombázók felé.

Szétszóródtak, egyenként próbáltak betörni a kötelékbe, s hirtelen, ahová az ember nézett, Messereket látott! -Támadnak-harsogta a faroklövész az egymásköztiben. -Jelentsenek! - hangzott a pilóta rövid parancsa. Az egymásköztiben kitört a hangzavar: -Hat óra, fönt! - -Kilenc óra, fönt! - -Tíz óra, fönt! - -Három óra, fönt! - -Mindehol vannak! A bal oldali lövész tüzet nyitott, röviddel utána a jobb oldali is. A szűk, oldalsó lövészfülke a törzsben rázkódott a géppuskák rúgásaitól. A csövekből hosszú lángnyelvek csaptak ki. Töltényhüvelyek vágódtak szanaszét, jégesőként kopogtak a padlón! /Monte Merrick: Memphis Belle/ A Microprose új szimulátorában a B-17-ben ezt az élményt a játékos is átélheti. Töltés után a kettéosztott képernyőn jobb oldalt hat gép található, bal oldalt a bombázógép neve, alatta a státusa: aktív, mia. stb., a pilóta neve, a dátum, valamint a teljesített küldetések száma található. Lejjebb a bombázógép választása, új gép nevének megadása, vagy a kimentett gép betöltése történhet. Új gép nevének megadása, pilóta beírása és az orrfestés kiválasztása a következőképp történik: nyomjuk meg a "reset bomber"feliratot, ekkor megkérdi a program, hogy biztosak vagyunk-e benne ("yes"), ezután a pilóta nevét kell megadni, majd a gép neve kerül sorra, ezután választhatjuk ki a nekünk tetsző orrfestést. Miután ez is megvan, mentsük le a gépet, hogy ne kelljen minden alkalommal újat generálni, amikor lelövik, vagy újratöltjük a programot. A "select bomber" után láthatjuk a gépünk orrát közelről, rajta az ominózus képpel és a későbbiek során a lelőtt gépek után járó kereszteket, amiket a gépünk orrára festenek! Alatta a "crew photo", "mission briefing", "crew training", "bomber history", valamint a "back to roster"felirat szerepel. Az elsővel az emberek fotóit nézhetjük meg, a második az éles küldetés kezdetét jelenti, a harmadik a gyakorló küldetés, a következő a bombázó által teljesített küldetéseket, az emberek nevét- rendfokozatát tartalmazza. Az utolsóval léphetünk vissza új gép generálásához. Ha a "mission briefing"-et, vagy a "crew training"-et választjuk a következő menübe lépünk be: Az eligazító szobában Európa és Anglia térképe alatt a "mission", "map", "recon", "accept", "decline" felíratok díszelegnek. Az első felirat egyértelmű, a második szintén, a harmadik felíratot választva légifelvételen nézhetjük meg az elsődleges és másodlagos célpontok képeit. Accept-decline a küldetés elfogadása vagy elutasítása, gyakorlásnál nincs sok értelme, mert úgysem ad másik célt. A mission választása után tudjuk meg a feladatot, az elsődleges és a másodlagos cél nevét, az útvonalat, a felszállás kezdetét, a visszatérés idejét valamint az elsődleges-másodlagos cél bombázási magasságát és az egy javadalmazásra felrakott ejtőlőszer mennyiséget. Accept választása után a configuration menübe jutunk, itt állíthatjuk be a könnyítéseket, a felbontást, stb. "Exit" választása után mindjárt bele is csöppenünk a kellős közepébe. A gépen ülünk, a torony üzenetét olvassuk: "Szabad a kifutó sok sikert". Ezután két választásunk van: A; kézzel indítjuk be a motorokat és szállunk fel, vállalva, hogy mindjárt az elején, a felszállás elött felrobbanunk (ennek egy előnye van, a vissza utat megspóroljuk), vagy B; a program végzi el a felszállást és a kötelékbe helyezkedést. Miután mindez megtörtént elkezdődik a hosszú fárasztó utazás a cél felé (mivel a program "real time" üzemben működik alaphelyzetben, ez azt jelenti, hogy ha pl. Bréma lenne a cél, ami jól tudjuk Angliától igen messze esik kb. 8 óra, a valóságos időt kellene eltölteni a repüléssel ami igen fárasztó lenne). Ezért felszállás után azonnal nyomjuk meg az "alt+T" -t, ami a "config menü"-ben beállított idő szerint, minden lenyomás után a megfelelő idő mennyiséggel arányosan viszi előre a gépet, vagyis magyarul azt jelenti, hogy hamar odaérünk a cél fölé, ha nincs légvédelem, vagy a vadászgépek nem támadnak. Miután rádión megkapjuk az üzenetet, hogy elértük a tájékozódási pontot nyomjuk meg a "C" billentyűt, ekkor a gép "félig robbantott" rajzát kapjuk meg, ahol az emberekkel tudunk mászkálni az egyes helyszínek között. Az orrból a bombavetőtisztet állítsuk fel, az egérrel nyomjunk rá a bomba jelre, majd a képernyő tetején a lapozgató nyillal menjünk a bombatérbe. Ha a bombavetőtiszt megjelent, nyissuk ki a bombatér ajtót a jelzéssel, ezután ismét "C" és várjuk meg amíg az ajtó teljesen kinyílik. C-gomb után a tiszttel menjünk vissza a helyére és ültessük a "Norden"-célzó készülékhez (a jel középen), "C". Ekkor a célzókészüléken keresztül szemlélhetjük a tájat, ha a rádióban megjelenik az üzenet "Start bombing run" kapcsoljuk ki az automata irányítást, az "M" gombbal, nyomjuk meg az "O" gombot, ekkor már a "bomb door open" feliratnak világítania kell, ha nem így van akkor újra ki kell nyitni a bombatér ajtaját, az "O" megnyomása után a felső sárga lámpa fog világítani. (Most sűrűn imádkozzunk, nehogy egy "-Vadász hat órából alacsonyan-" jöjjön, mert ha véletlenül betalál a nyitott bombatér ajtón, a tíz bomba közé azzal leveszi a vállunkról a bombázás és a további harc, repülés minden gondját. Ugyanis akkora területen szóródunk millió darabra, hogy Szent Péter is igencsak gondban lesz az összeszedésünkkel!) Ekkor, a valóságban a repülőgép irányítását a bombavető tiszt veszi át négy percre, a "Norden" célzókészülék segítségével irányítja a gépet a célterület fölé, ahol oldja a bombákat. A programban sajnos ez nem így van (legalábbis én nem így tapasztaltam, első negatívum a programmal szemben /lesz több is!/). Ugyanis miután bekapcsoltuk a Nordent és ki az auto pilot-ot nem történik semmi érdemleges, hiába próbáltam a gépet jobb helyzetbe irányítani a cél fölé, a bombák kioldás után jóval a cél elött csapódtak a földbe, hiába próbáltam új forduló után máshonnan oldani a bombákat, az eredmény ugyanaz volt. Arra gondoltam talán nem az előírt magasságon re-



pültem, új forduló, a pilótafülke és a Norden között cikáztak a kezeim, szigorúan tartottam a magasságot (amit eligazításkor külön papírra felírtam), az eredmény ugyanaz lett! Ez annyira elkeserített, hogy nem is törödtem tovább a bombázással, a légiharcra koncentráltam. Ez sokkal felemelőbb élményt nyújtott (pedig a bombázón nem ez az elsődleges cél). Miután a legénység éles küldetésen harc közben óhatatlanul megsebesülhet sőt meg is halhat, a gyógyításról is ejtsünk néhány szót (ez kimondottan előnye a programnak, hogy nem veszítjük el mindjárt az első körben az emberünket, van még egy esélyünk). Tehát ha látjuk, hogy valaki megsebesül(. . . Aargh I am hit) gyors "C"-gomb nyomással megkeressük a sebesültet és mivel a gépen akad né-



hány fickó aki ért a gyógyításhoz (ez lehet bármelyik emberünk), ezért nem írok konkrét személyt, az úgyis kiderül ha megnyomjuk a "C" után a jobb felső sarokban levő négyzetet, ami a kérdéses személyről ad információt: neve, különféle tudásokban való képzettsége, stb. Ezután az illetőt vigyük a sérülthöz, ekkor új szimbólum kerül a képernyőre, egy kereszt, amit ha megnyomunk vöröskereszt lesz- ezzel is jelezve a gyógyítást. Ezután ki kell választani azt akit meg kell gyógyítani, rá kell clickelni a képére. Egy bizonyos idő eltelte után a páciens újra egészséges lesz (a következő találatig, amikor lehet elölről kezdeni az egész ceremóniát). A programról túl sokat már nem tudok írni. A harc egyéni ízlés dolga, lehet "auto" lövész, de lehet manuális is harcolni. A grafikája, amit az MPS-től megszoktunk szédületesen jó, az animáció, ahogy a gépfegyverek csöve mozog, egyszerűen káprázatos. A hanghatások is kellemesek. Negatívum viszont az, hogy ha akarjuk ha nem, a helyszínek közti átkapcsolások pillanatában a program automatikusan átveszi annak a helyszínnek az irányítását amit elhagyunk és ez nagyon idegesítő tud lenni akkor amikor egy műszerfal-helyszíni forduló igazítás után ellenőrizni akarjuk a Nordenen a céli-

rányt, látjuk, hogy ugyanabba az irányba repülünk mint mielőtt beléptünk a műszerfalhoz. Mert a gép nem enged semmi egyénieskedést, mindjárt pattogni kezd, hogy kiválunk a kötelékből. A program kezelő szervei:

F1-bombavető tiszt, F2-navigátor, F3-pilóta, F4-másod pilóta, F5-tetőlövész, F6-rádiós fülke.

A rádiós fülkébe ha belépünk, először a rádiós naplót látjuk, ebben később lapozgatni lehet a megfelelő nyilakkal. A "radio" feliratot megnyomva mi küldhetünk üzenetet a kötelék vezérgépének úgy, hogy kiválasztjuk az üzenetet, ráclickelünk, ekkor piros színű lesz, most újra nyomjuk meg a "radio" feliratot és az üzenet elmegy.

F7: gömbtoronylövész,
F8: bal oldali lövész, (port waist gun)
F9: jobb oldali lövész, (starboard waist gun)
F10: farok lövész,
shift+F1: előre nézés,
shift+F2: hátra nézés,
shift+F3: bal oldali nézet,
shift+F4: jobb oldali nézet,
shift+F5: felfelé nézés,
shift+F6: lefelé nézés,
shift+F7: bombatér nézet,
shift+F8: célpont látképe,
shift+F9: vadászgép nézet,
shift+F10: hátulról kívülről nézet,
Insert/Delete: külső nézetben a gép forgatása jobbra/balra,
Page Up/Down: külső nézetben a gépet felülről/alulról látjuk,
+/- : külső nézetben a gépet közelítjük/távolítjuk,
Alt+M: kamera be/ki,
Alt+D: felbontás növelése/csökkentése,
Ctrl+Q: kilépés a prg. -ból,
F: flaps le/fel,
G: kerék fel/le,
B: kerék fék,
S: hang ki/be,
I: műszerfal(pilóta/másodpilóta)nézetben,
[: műszerfal balra tolás,
]: műszerfal jobbra tolás,
I: Norden célzó(bombavető tiszt)nézetben,
E: külső nézet(pilóta, mp, bombavető, navigátor) nézet
+/- : sebességet növel/csökkent,
Ctrl+1- 4: ig-motor be/ki kapcsolás.

A pilótáknál van egy szimbólum amit idáig nem említettem: egy kerék, ez arra va-

ló, ha a kerékOkiengedő mechanizmus valami hiba miatt nem üzemelne, magyarán a "G"-re nem megy ki a futómű, akkor "kézzel kell kitekerni a futót", ami a való-



ságban tizenöt percbe is beletelik, itt viszont csak meg kell nyomni ezt a jelet és máris kint van a futó. Ezenkívül van még egy nagyon fontos szimbólum, amiről feltétlenül tudni kell és ez mindenhol megtalálható: a képernyő jobb oldalán a lapozgató nyilak alatt, egy lefelé mutató nyíl, amit ha megnyomunk minden ember elhagyja a gépet. Magyarán ez az ejtőernyő nyitás jele! Vigyázzunk, hogy mikor használjuk, mert ha egyszer már kiugrottunk a gépből vissza nem mászhatunk és ha ellenséges területen érünk földet, nem biztos, hogy megtalálnak az ellenállók akik kisegítenek a német területről. Viszont ha a németek elfognak, akkor számunkra vége a háborúnak, mehetünk hadifogoly táborba és kezdhetjük elölről a játékot! Röviden ennyit tudtam összeszedni a játékról, mindenkinek sok sikert, jó repülést. Ha valaki a Norden célzókészülék segítségével dobta le a bombáit és azok célba is értek, mind a négy lámpa világított a készüléken, vagy valami más módszerrel sikerült a célokat értékelhetően megsemmisítenie azt kérem, hogy a szerkesztőségen keresztül értesítsen engem.



Boogieman

IBM PC - 75%
Amiga - 73%

Darklands

avagy hová fejlődnek a szerepjátékok?



Sajnos letört szívvel érkezetem haza a ECTS-ről (European Computer Trade Show) A MicroProse újabb olyan játékot készített, amely talán soha sem készül el Amigára. De a PC tulajdonosok öröme sem lehet felhőtlen, mert minimum 2 mega RAM, 386-os vagy 486-os konfiguráció szükséges az installációhoz. Nem beszélve a 18 megabyte winchester igényről. Mi is a Darklands? Egy olyan szerepjáték, ahol végre nem egy labirintusban vakoskodó gyilkos banda vezetését kell ellátnunk. Egy gyönyörű Photoscape eljárással készült, akciókkal, csatajelenetekkel dúsított tökéletes kaland, amelyben döntéseinket menük segítik.

Mit is tehettünk egy Eye of the Beholderben, csavarogtunk az előre megtervezett labirintusban és próbára tettük ügyességünket a nagy fantáziát nem igénylő csataszituációkban. Ez a helyzet alapvetően megváltozott a Darklandsben. Nem AD&D, sőt nem is akar hasonlítani ilyesmire. Nincsenek karakter "level"-ek. Emberek vannak, a maguk képességeivel, specialitásaival és tökéletlenségével. Emberek, akik megpróbálnak megélni egy sötét világban, a sötét középkorban. A különbségek másik alapvető szintje a teljeskörű lehetőség a cselekvésre. Minden szituációban tucatnyi lehetőséget kapunk a megoldásra, ezek között akad jó, rossz és semleges lehetőség is. Nekünk kell kiválasztanunk az általunk helyesnek ítélt verziót. Már emiatt is különbözik az eddigiektől. De a játékosnak már a karaktergenerálásnál feltűnhet a különbség. Karaktereink emberek - mégpedig nem is akármilyenek. A gyermekkoruktól kisérhetjük végig tulajdondságaik alakulását. Származásuk természetes módon befolyásolja képességeiket.

Először válasszuk ki a származást, majd osszuk szét a megfelelő mennyiségű bonus pontot. Jó taktika, ha az Endurance (kitartás) és Strenght (erő) pontokat maximumra, azaz 40 körülire állítjuk. Ezután állítsuk be az Agility, Intelligence Perception (megérzés) pontokat és legvégül a Charisma-t. A továbblépés után egy nagy listából választhatunk megfelelő "hivatást" 15 éves karakterünknek. Fontos apróság: mindegyik karakterosztály különböző módon változtatja az alaptulajdonságokat és a képességeket.

Természetes, hogy egy harcosnak küldött ember kevesebb mentális, és több fizikai skillel gyarapodik. A szétosztható bonus is változó, így jól meg izzad az ember mire a megfelelőt kiválasztja. Nagy haszonossággal alkalmazhatjuk azt a szabályt, ha átlagosan jó karaktert szeretnénk előállítani, váltogassuk az osztályait, ha pedig specialistára fáj a fogunk, következetesen maradjunk a képzésének egy fajta irányánál. Miért hangsúlyozom ezt? Ugyanis a karakter még nincs kész egy osztály választás után. Egy választás 5 évet jelent az életéből. Tehát lehet olyan, hogy emberünk 15 éves korától "student", 20 évesen "regruit", 25 évesen "novice monk" és csak 30 évesen indul neki kalandozni. Sok pontot oszthatunk szét ha megfelelően választunk. Egy tanács: mindenképpen készítsünk specialistákat az alkémia és a vallás területén. A skillek három alapterületre oszlanak. Fegyveres képzettségek, mentális és egyéb. A fegyveresek a szokványos vágó, zúzó, szúró, stb.-re oszlanak. A szellemi képességek közül, a Virtue - a szentek megidézéséhez nélkülözhetetlen, a Religion - a valláshoz való viszonyt, az Alchemy a potionok készítésében szerzett jártasságot, a Speak Latin és a Speak Common a nyelvismeretünket és kommunikációs képességeinket determinálják. A Read & Write az írás mesterségét ismerteti. Az egyéb tulajdonságaink sem elhanyagolandók. A Heal a gyógyító képességünket, az "Artifice" a kis tárgyakhoz (zárak, lakatok) fűződő képességünket mutatja. Néhány apróság a túléléshez : Woodwise - erdőjáró bölcsesség, streetwise - városi alkalmazkodóképesség, riding - lovaglás, Stealth - lopakodás. Ha elkészítettük karaktereinket 30-35 éves korban ildomos elindulni kalandozni. Ha tovább tanulgatunk visszaeshet az erőnk és kitartásunk, ezzel szemben jelentősen nőhet bölcsességünk.

Ezzel kezdetét veszi a nagy kaland. A négy emberünk különböző alapfelszereléssel és tudással rendelkezik. Lépjünk át a karakter képernyőre és öltöztessük fel őket illően. Igen, kezdetben igencsak hiányos az öltözékük. Ez később javítható, az árusok és az ellenfeleink segítségével. Induljunk azonnal a város piacterére és vásároljunk be a piaci forgalomban páncélzatot és fegyverzetet. Mivel alapvető célunk a hírnév és a gazdagság kezdjük azzal áldásos tevékenységünket, hogy éjjelente a város utcáin fosztogató tolvajokat ritkítsuk meg, ezzel jó szogálatot téve a város békés polgárinak. A városi őrség folyamatos őrjáratai miatt csak a szűk mellékutcákban osonhatunk, ha nem óhajtunk bírságot fizetni. Néhány csapat tolvaj elpusztítása után a státuszunk "respected" azaz ismertté válik. Ne feledjünk csatározásaink között pihenni és kimente-



ni az állást. A hírnév ilyen alacsony szintje is elég ahhoz, hogy néhány feladatot leszakítsunk, pénzes kereskedők, Fuggerek vagy Mediciek szolgálatában. A Mediciek és Fuggerek a középkor nevezetes családjai voltak, akiknek gyakran meggyűlt a bajuk a különböző rablólovagokkal és efélékkel. Ezeket a kis konfliktusokat bízzák ránk szívesen Őnagyságáék. Viszont fizetni nem túlzottan szeretnek. Jobb a városi kereskedőkkel kezdeni, mert azonkívül, hogy sok pénz ajánlanak, rendesen fizetnek is. Missziókat szerezhetünk kocsmákban, fogadókban, főtereken és minden olyan helyen ahol beszélgethetünk. Ezek között akad kisebb és nagyobb probléma, vitás ügy, vagy örökségi visszaszerző akció. Egy biztos sokáig nem ülhetünk babérjainkon. Vagy mégis? Ha nem vagyunk megelégedve karaktereink tulajdonságaival keressünk egyetemet és béreljünk oktatót, aki jó pénzért emeli a tudásszintünket a fogadó eldugott zugában. Csak így emelhetjük alkémiai szintünket. A tolvajok, papok és doktorok között is találunk tanítókat. Természetesen a kocsmai tevékenysége mindenkinek szabadon választott. Amíg egyik emberünk tanulmányozza a latin nyelv tudományát, harcosunk emelheti erejét, vagy pihenhet. Mások ezen idő alatt pénzt kereshetnek, imátkozhatnak isteneikhez, vagy alkimiai potionokat készíthetnek. A feladatokhoz egész emberekre van szükség így lehetőleg ne induljunk neki lerongyolódott csapattal, a feladatok nagy része úgyis megvár. A vándorlásaink alatt pihenhetünk is néha - az "F8" segítségével esetleg csapdát állíthatunk az "F7" lenyomásával. A nagy missziók a világban elért hírnevünket növelik. A városban a "local reputation" a helyi elismertségünket mutatja. Ha valaki "local hero" (falu bikája), akkor már eléggé felnéznek rá. Viszont utunk során, vagy az éjszakai kalandjaink alatt soha ne támadjunk védtelenekre, útadószedőkre, vagy a városi őrség tagjaira. Tanuljuk meg a városokban éjjel nem szabad grasszálni, ha ezt felróják és pénzt követelnek adjuk át az összeget, különben hamarosan egy sötét cellában találjuk magunkat. Ezt pedig senkinek sem ajánlom, mert ezektől a kiskirályoktól nyugodtan megpenészedhetünk a hűvösön, sőt nem átallanak olyan ítéleteket hozni, amely esetleg a fejünket rövid úton a nyakunktól viszonylag nagy távolságra helyezi. Egy kalandom során egy kocsmában kevertem egy veszedelmes potiont és enyhén túlfutott a reakció. Ez a buli addig fokozódott, hogy lerobbant rólam a helyiség. Persze egy veszedelmes méregkeverő gyanús a városban, hiába fizet gazdagon az okozott kárért. Tehát nem jó "suspected" azaz gyanús kategóriába kerülni. A gyanús helyeken éjszakai beosonást ajánlok és sok tolvaj pusztítást. Így hamar megszüntethető a gyanu. Nagyobb csetepatékba is bonyolódhatunk. Sárkány ellen vonulhatunk, elpusztíthatjuk egy boszorkány-szombat résztvevőit, esetleg a bányászok járatait tisztogathatjuk a hívatlan látogatóktól. Harcolhatunk a városok és erdők mezők rablóival, vadállataival. Csatáink perspektívikusan zajlanak le. Itt különböző harcmodorokat választhatunk ellenfeleink elpusztítására. Fegyveres képességeink harc folyamán fejlődnek, mig a mentális képességek a használatuk következtében, vagy tanulás útján emelkednek. Az egyéb képességek is gyakorta csak speciális tevékenységünk hatására növekednek, vagy csökkennek!! Egy másik kalandom alatt egy kis házikóhoz érve gondolkodtam, mit tegyek. Bekopogjak, beleselkedjek, elmenjek tovább vagy berontsak. Belesve egy boszorkány rontott rám, akit nagy nehezen legyőzve hasznos varázslatokkal gyarapodtam. Legközelebb általánosítottam és egy ilyen házikóba berontva egy szegény özvegyasszony nyugalmát zavartam meg - majd meghalt ijedtében. Jól visszaesett néhány tulajdonságom. Más, boszorkányszombaton megkeresztelkedve azonnal lezuhant néhány tulajdonságom és a lelki tisztaságom sem volt a régi. Sok rossz történik a világban így tennivalónk akad bőven. A Jóság, könyörületesség és tettvágy meghozza a méltó jutalmát.

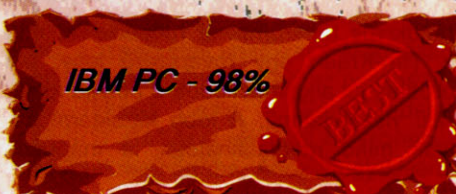






Mindent megtalálunk, amit a középkor sötét szörnyeiről megálmodhattak. Hivhatunk szenteket szorult helyzetekben, ha elég magas a hitünk. Dobálhatunk különböző alkémiai csodákat ellenfeleink gyengítésére. A játék tökéletesen hiteles képet fest a középkori életstílusról, kalandvágyról, félelmekről, kiskirályokról, boszorkányságról és mágiáról. Ez nem véletlen, ugyanis kb. 60 könyvet használtak fel a játék forrásául: középkori szörnyetegekről, építészeti stílusokról, boszorkányságról, földrajzról, történelemről és vallásról. A játék teljesen interaktív, így könnyedén belezuhanunk a hangulat csapdájába. Sok kellemes órát tölthetünk a képernyő előtt a négy kalandorunk vezetgetésével. Sajnos a készítők a "Hall of Fame" részt teljesen kihagyták a végső verzióból, ez nagyon hiányzik. 90 város, számtalan kis település, apátság, kastély, barlang és bánya várja a felderítő kíváncsiságunkat. Jó kalandokat ebben a sötét világban! A tisztaság fénye vezessen utatokon.

Shy DaCosta®





Dark Sun

Az őszi E.C.T.S.-en ragadtam meg az alkalmat, hogy Bret Berryvel, az SSI egyik producerével készítsek riportot. Az apropót a Dark Sun c. játékuk adta, ami egy teljesen új rendszeren alapuló szerepjáték.

GURU: "Az SSI AD&D szerepjátékai igencsak közkedveltek Magyarországon is, de a Dark Sun világát már nem ismerik annyian. Egy pár szóban meséljen Nekünk a Dark Sun világáról."

B.B.: "A Dark Sun az AD&D világok egyik legújabb része és rövid idő alatt rendkívüli népszerűségre tett szert. A játék egy bolygón játszódik, ami sivataggá vált. A környezet leginkább a Mad Max filmekben megismert tájakra hasonlít, a karaktereknek is hasonló motivációik vannak: harc a vízért, az életbenmaradásért. Természetesen a növények elég ritkák ebben a világban. A fémek hatalmas értéket képviselnek mint igazi fegyveralapanyag. Így a legtöbb fegyver és páncél fa, bőr és kő alapanyagú. A túlélésért való harcban csak a legkiemelkedőbbek maradnak életben, így a fajták tűrőképessége megnőtt. A játékban indítható legalacsonyabb szint a 3-as, a világ kegyetlen törvényei és szörnyei miatt. Folyamatos kemény harcok folynak egy igazi fémfegyver vagy kút miatt."

GURU: "Milyen karakterek népesítik be a Dark Sun-t ?"

B.B.: "Két új fajt lehet indítani: Mule-t és Thri-Kreen-t. A Mule (lefordítva öszvér) rendkívüli teherbírással rendelkezik, míg a Thri-Kreen egy rovarszerű lény, aki erős és jól alkalmazkodott a bolygó időjárási viszonyaihoz. A főbb karakterosztályok mind megtalálhatóak, a mágusok mellett van még egy varázslószerű osztály, a Pszionikus. Így már több mint 180 varázslat és pszionikus képesség használható az első részben."

GURU: "Ha jól emlékszem, ebben a világban vannak olyan mágusok, akik a növények természetes erőit használják fel a saját mágiájuk növelésére, és vannak akik ezt meg akarják akadályozni..."

B.B.: "Igen, vannak ún. preserver-ek (fenntartók), akik ősi ellentétben állnak a defiler-ekkel (energiaelszívókkal). Az utóbbiak gonosz mágusok s erejük egy részét a növények energiájának elszívásával pótolják. Viszont minden karakter rendelkezik valamennyi pszi energiával."



GURU: "Hány grafikus dolgozik a játékon, és mióta készül?"

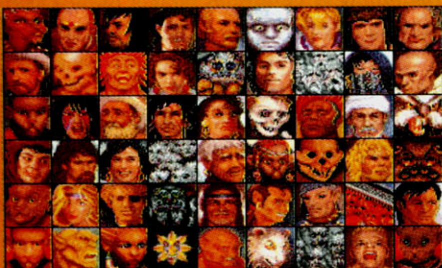
B.B.: "45 hónapja kezdtük el a játékot tervezni, reméljük ez év novemberére el is készül. Öt "belsős" grafikus és több "külsős" is dolgozik a játékon. 30 lénytípus lesz (egy típuson belül több fajta is létezik, pl. hegyi óriás, jégóriás, stb.). Eddig összesen 200 percnyi zene készült el, ebből valószínűleg vágni kell. Csak PC-re és Macintoshra készül el a játék, PC-n 386/25-ön fog megfelelő sebességgel futni. Lassabb gépek esetén, az animációt ki lehet kapcsolni. Csak VGA kártyával fut a játék- de teljes képernyős, 8 irányba scrollozható."

GURU: "Új szerkesztőt fejlesztettek ki a játékhoz, mik az előnyei?"

B.B.: "Minden ikonorientált. A mouse pointer is egy ikon, ami a cselekvési lehetőséget mutatja. Jobb gombbal válogathatunk a lehetőségeink között. A varázslatok is ikonnal vannak jelölve, ezeknél fontos a szín (minden tűz alapelemű varázslat narancsos háttérszínnel, elektromossággal kapcsolatos varázslatok sötétkékkel lesznek jelölve). A harc nem valós idejű lesz. A fontos információkat eltárolja a számítógép, és bármikor visszakérdezhető. Ezenkívül van hely arra is, hogy mindenki begépelje a saját feljegyzéseit. A hősi tetteket is számon tartja majd a gép."

GURU: "Egy pár szót mondjon a játékról..."

B.B.: "Négy karakterrel indulsz, és egy gladiátorarénában kell küzdened. Ha leleményes vagy, felkelést szíthatsz és elmenekülhetsz. Ezután pénzt kell szerezned a városban, és a megélhetésedet kell biztosítanod. A játékban 43 nagy terület lesz, ezek között van: négy falu, sok barlangrendszer, kastélyok, város, sőt egy óriási föld(homok)alatti birodalmat is felfedezhetsz."







GURU: "Köszönöm az interjút."

B.B.: "Én is köszönöm, és sok sikert kívánok az újságuknak!"



FALCON 3.0

/ Spectrum Holobyte /



Ha '89 -ben szimulátorról kérdezték volna a számítógépes társadalmat, bizonyára a legtöbben a Spectrum Holobyte fejlesztette FALCON -t említették volna, mely a kor egyik valószerűbb alkotása volt és játszhatóságát csak a korlátozott repülési terület gátolta. Két küldetés lemez és számos elismerő díj után, '91 -ben lépett színre a nagy testvér, a FALCON MARK II / 3.0. A programozók, a hagyományt folytatva, ismét egy mérföldkövet alkottak a PC szimulátorok történetében, hiszen a jelenlegi legreálisabb repülés-szimuláció megalkotásával dicsekedhetnek.

A terjedelmében is impozáns program három hadszínteret és számos újdonságot tartalmaz, melyeknek részletes ismertetése már a közel 300 oldalas kézikönyv miatt is lehetetlen. Ennek ellenére, megpróbáltam kiragadni és közzétenni a kevésbé ismert funkciókat, annak reményében, hogy a bevetések alatt hasznosnak bizonyulnak. Az ismertetős második része, remélhetően a következő szám oldalain kerül napvilágra.

A hiedelemtől eltérően, a program nemcsak az elkötelezett szimulátor veteránoknak imponálhat, hiszen az INSTANT ACTION egy arcade shoot-em up rajongónak a RED FLAG pedig a repülni vágyó, de ezt nem sok szerencsével gyakorló felhasználónak is szórakoztató lehet. Az utóbbi esetben azért némi elkötelezettségre is szükség van, hiszen el kell dönteni, hogy az egyszerre fennálló 6 század közül melyikhez kérjük a beosztást (SQUAD). De lehetséges új századok alapítása (FORM) és régiek leváltása (DEACTIVATE) is. A hadszíntér (THEATER) lehet az Ígéret földjén, Saddam Irakjában vagy a panamai esőerdőkben és miután elköteleztük magunkat (COMMIT), kezdődhet a repülés. Azonban vessünk még egy pillantást a többi monitorra is. CONFIG: A program konfigurálása a Nehézségi Szintek (DIFFICULTY LEVELS) és a Rendszer Beállítás (SYSTEM SETUP) képernyőn történik. A legtöbb definiálható változó már ismert, így csak az érdekességekre térek ki. Haladó szint (ADVANCED) kiválasztása estén autómatikusan HFR készülékre vált a rendszer. Ez esetben a RADAR kapcsolóval válthatunk át SAD ill. SAM üzemmódba. Lehetőség nyílik tetszőleges repülési képesség (CUSTOM) beállítására is, ha nem felelnek meg a gép adta opciók. Az F-16 A és C altípusának kivetítőernyője választható ki a HUD kapcsolóval. Az előbbi analóg magasság-, irányszög- és rep.sebesség kijelzővel van ellátva, míg a C variánson a HUD nemcsak teljesen digitális, de egyszerűbb leolvasni az adatokat, könnyebb használni és a megjelenő utasítások is segítséget jelentenek. Az ellenség logikai szintje (ENEMY LOGIC LEVEL) a pilóták repülő képességén kívül a hadsereg tisztjeinek taktikai gondolkozását is determinálja. A program valószerüségét tükrözi, hogy nemcsak a kiválasztott színtű ellenséggel csapunk össze, hanem az alattuk lévő kategóriába tartozókkal is találkozhatunk. Gyakornok (TRAINEE) szinten a pilóták csak a vízszíntes síkban, 6 G max. terheléssel manőovereznek, míg a parancsnokok hajlamosak rossz stratégiát követni és hibás döntéseket hozni a harctéren. A kadét 7 -8 G -ig végez egyszerű, de már függőleges is síkban történő fordulókat, a parancsnokok jó stratégiáját csak a csatatéri hibák hátráltatják. A veterán pilóták elvileg bármely manőverre képesek 9 G -ig és a parancsnokok is csak ritkán hibáznak. Ha valaki ász, akkor gyakorlatban is alkalmazza az összes lehető kombináció és eddig egy tábornokról sem derült ki, hogy valaha tévedett volna. A repülési model (FLIGHT MODEL) a gép tulajdonságait takarja, mely olyan tényezőket tartalmaz mint a felhajtóerő, légellenálás és terhelés, süllyedő és emelkedőteljesítmény valamint az ezekből adódó manőverezési képesség. Az egyszerűsített rep.mod. (SIMPLIFIED) minden valóságot nélkülöző arcade játéknak felel meg, míg a közepes (MODERATE) fokozat már felhajtóerő és légellenállás tényezőket vesz figyelembe. Összetett modell (COMPLEX) esetén egy matematikai koprocesszor nélküli gépen elérhető legreálisabb repülés tapasztalható. Ha az Air National Guard F-16 kiképző szimulátorához hasonló rendszeren kívánunk repülni, semmi akadálya, hiszen a HIGH FIDELITY modell 'nagy hűséggel' reprodukálja a valóságos feltételeket. Az pech, hogy nincs mindenkinek egy (80X87) matematikai koprocesszora. Érdekesség a fegyverek hatékonyság beállítása is, mely meghatározza milyen pontossággal kell kioldani az offenzív terhet ahoz, hogy tökéletesen elpusztítsa a kijelölt célpontot. Minél nagyobb az érték, annál messzebbről indítható a fegyver biztos találat reményében. Nagy hatékonyság (HIGH) esetén a céltól 12 méterre eső becsapódás már rongáló hatással van a célra, míg a közepes hatékonyságú (MEDIUM) fegyvereknél a felére csökken a rombolási zóna. Legvalószerűbb a kis hatékonyságú (LOW) fegyverek alkalmazása ; ebben az esetben a lövedéknek pontosan el kell találni a célt megsemmísítése erdekében.



A hírszerzés option (INTELLIGENCE), melynek feladata az ellenséges földi és légi tevékenység ismertetése, csak a hadműveleti területen alkalmazható. A tökéletes felderítés (PER) az összes alakulat, míg a szokványos (STD) az egységek java részének helyét tünteti fel. Korlátozott hírszerzés (LIM) esetén csak az egységek töredékének ismertetik a lokációját. Végül pár szó az EMS beállításáról; a topográfiai adatokat a Magassági adatok (ALTITUDE DATA), az összes felszíni tárgyat pedig a Tárgy adatok (OBJECT DATA) funkcióval helyezhetjük a bővített memóriába. Ahoz, hogy kísérő-









ink és az AWACS digitalizált üzeneteit halhassuk, legalább 2 MB összes memóriára van szükség !

ACMI (AIR COMBAT MANEUVERING INSTRUMENTATION):
Ennek a valóságban is alkalmazott műszernek a segítségével visszanézhetjük bevetéseinket, erősségeink és gyengeségeink kielemzése céljából. A rendszerrel az AVTR (Airborne Video Tape Recorder) által regisztrált felvételeket vizsgálhatjuk két eltérő módozatban. A REPLAY funkció a már jól ismert video szerepét tölti be, míg az ACMI ennél kevésbé látványos, hiszen 3-D -és vonal grafikát alkalmaz, viszont annál hasznosabb a manőverek analizálása szempontjából. Ezeken a vizuálisan szürkének tűnő felvételeken pontosan nyomon követhető az összes repülőgép, felszíni egység, rakéta és gránát útvonala, valamint az összes repülőgép magassági, sebességi, irányszögi és azonosítási adatai (PLANE INFO). A bonyolult fordulók és légiharc manőverek megértését a szárnyvégekről lecsapódó kondenzcsíkok (TRAIL) segítik elő. Ezek a csíkok végig követik a gép megtett útját, szemléltetik az oldalirányú kitéréseket, az ereszkedéseket és orsózásokat is. A gép jobb szárnya zöld, míg a bal piros csíkot húz. A magasság vonal (ALT LINE) a gép vagy rakéta középpontját és a föld felszínt köti össze, ami a gépek relatív és a talajtól mért magasságának könnyebb meghatározását teszi lehetővé. Az ACMI rendszer sajnos csak EMS jelenlétében funkcionál; minden egyes EMS megabyte húsz percnyi AVTR felvételre elegendő.

MENUBŐL VÁLASZTHATÓOPTIÓK :
A számos ismert paraméter közül, melyek a pilótafülkében, felszállás előtt és után, valamint repülés közben állíthatók be, csak kettőt említek meg.

Tudnunk kell, hogyha az END MISSION optiót bevetés közben és nem leszállás után választjuk, a gép véletlenszerűen határozza meg a túlélés esélyeit. Bár ez a funkció felhasználható kellemetlem helyzetekből való menekülésre, nem jelenti a 100 % -os túlélést. A SIDEWINDER beállításkor nincs hajtómű hang, viszont a sípolás hallatszik , ha a rakéta keresőfejebefogott egy hőforrást.

A PILÓTA KÉPESSÉGEI :
Légiharc (DOGFIGHTING): A pilóta által ismert és alkalmazott alap és légiharc manőverek határozzák meg értéket. Beletartozik a tökéletes helyzetfelismerés és az ellenség következő mozdulatának megsejtése is. Bombavető pontosság (BOMBING ACCURACY): Mozgó és álló célpontok eltalálásán kívül a saját egységek harci körülmények közötti felismerésénekés a legtöbb kárt okozó bombakioldási pont ismeretének alapján kialakított érték. Repülési képesség (FLYING ABILITY): A pilóta általános repülési képességeire utal. Ide tartozik a mély- és terepkövető repülés, a radar és légvédelem elkerülés valamint a természetes álcázás kihasználásának képessége. Terhelhetőség (FATIGUE): Annak fizikai és szellemi terhelésnek a mértéke, melyet a pilóta képes elviselni. Csökkenő érték esetén a bevetések alatti teljesítménye egy gyengül. Az érték csökkenés egyenes arányosságban van az egymás után teljesített bevetésekkel. Ha a pilótát kihagyjuk egy - egy bevetésből, ez regenerálódását vonja maga után.



FEDÉLZETI RENDSZEREK:
Az F-16 Westinghouse APG-66 Doppler lokátora felszíni és légi célok felderítésére egyaránt alkalmas. Ez a hatékony készülék jelentős előnyt jelent az ellenség legtöbb radarjával szemben, viszont kezelése meglehetősen bönyölult, ezért a program három, növekvő bonyolúltságú radar szimulálásának lehetőségét biztosítja.

A SAD (Situation Awareness Display):
Ez a készülék a 3-D -és környezetünkben lévő összes veszélyről pontos információt szolgáltat. A képernyő közepén lévő W a gépünket 'felülnézetből' mutatja és a radar 360˚ -ban minden célpontot jelez 10, 20, 40 és 80 mérföldes hatótávolságon belül. Nemcsak a megfelelő felbontást állítja be a tűzvezető számítógép, hanem a legközelebbi célpontot is autómatikusan fogja be, mely gyémánt formában jelenik meg CRT -n. A gépek viszonyított magasságát eltérő színekkel jelöli a rendszer ; a NARANCSÁRGA több mint 1000 méterrel alattunk, a KÉK több mint 1000 méterrel felettünk, míg a FEHÉR 1 km -nél közelebb alattunk és felettünk repülő gépeket jelzi. A feltételezett haladási irányt a kockák által húzott vonalak jelzik. A képernyő jobb felső sarkában található a két szám a magasságot mutatja lábban, míg a jobb alsó sarokban ellenőrizhetjük a célhoz való közeledési sebességet, negytív ha távolodunk és pozitív ha a közöttünk lévő táv csökken. A bal oldalon lévő két szám a cél hozzánk viszonyított helyzetét és távolságát jelzi. A három egymás alatt lévőérték a cél haladási irányszögét, sebességét és a gép aspektusának szögét jelzi. Ez utóbbi lehet jobb- (R) és baloldali (L).

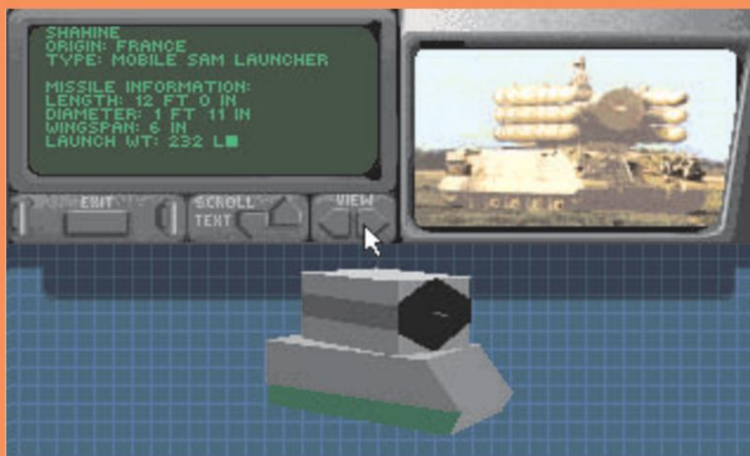
A SAM (Situation Awareness Mode):
Ebben az üzemmódban a radar egy 120˚ -os kónuszban figyeli a légteret a gép előtt. A megyjelenített adatok megegyeznek a SAD módban ismertettekkel és a tÜzvezető komputer itt is önmagától végzi a célbefogást, követést és táv változtatást. A különbség a látószögben keresendő. Csak az előttünk lévő teret látjuk és helyzetünk a képernyő legalján van. Ebből következik, hogy a gépek hozzánk mért távolsága radarjelük és a képernyő alja közti táv alapján határozható meg. A cépontok magassága a bal oldalon lévő skála segítségével határozható meg ; a középső beosztás zéró magasságnak felel meg és minden egyes felette lévő vo-






nal 10,000 láb magasság növekedést jelent. Ez az üzemmód a közvetlen veszély gyors meghatározását teszi lehetővé. Ha az aspektus szöge 170˚ és 180˚ között van akkor a gép valószínüleg támadó szándékkal pontosan felénk tart.

A HFR (High Fidelity Radar):
Ez a mód közelíti meg legjobban az eredeti APG-66 működését, melyben sok funkciót magunknak kell végrehajtani. A négy üzemmódban működő készülék felbontását, az radar antenna állásszögét és az egyes célok kiválasztását manuálisan változtatjuk. Vízszintesen 20˚, 60˚ és 120˚ -os szögben állítható be radar légtér megfigyelésre. Ha a célpont kívül esik ezeken értékeken, nem jelenik meg a képernyőn. A függőleges beállítás 1, 2, és 4 -es skálájú lehet. 1 -es beállítás esetén az antenna vízszintesen, jobbra és balra mozog, míg a többi esetben a jobbra, le, ballra, fel pályán sugároz. Az antenna állását a két skálázott vonalon lévő inverz T mutatja, míg a vizsgált légtér alsó és felső határa a képernyő jobb felső sarkában található. Mindkét érték 1,000 lábbal szorzandó ! A célt jelző zöld kocka új helyzete csak a következő pásztázás után jelenik meg, de a nyomkövetés megkönnyítése érdekében, ha egyre halványodva is, a képernyőn látható az utolsó három pozíció. Ne feledjük, minél nagyobb szögben mozog az antenna, annál több idő telik el a megvilágítások között, így ha folyamatos infóra van szükség csökkenteni kell az állásszöget. A NAM üzemmódban az egyes célok távolsága határozható meg. Ha több információ süksségeltetik a célról, a T -vel irányítható két függőleges, párhuzamos vonalat, a 'befogó karámot', helyezzük a cél radarjelére és az ekkor megjelenő harmadik vonal és a függőleges skála segítségével hamar maghatározható a magasság is. SAM üzemmódba lépünk, ha 'karámba' fogjuk a célt és megnyomjuk a Z -t. Ekkor a cél befogottnak tekinthető és gyémánt alakúra vált át. A képernyőn megjelennek a befogott gép fontosabb adatai. Visszalépés NAM módba az X -el történik. A SAM előnye, hogy a rövid megvilágítási idő miatt, az ellenség TWI -je nehezebben figyel fel jelenlétünkre. Az STT (Single Target Track) módra úgy válthatunk, ha a SAM -ban már befogott gépnél mégegyszer megynyomjuk a Z -t. Ekkor minden más gép eltűnik, hiszen az antenna csak a kijelölt célt követi. Előnye a folyamatos nyomonkövetés, hátránya az ellenség biztos figyelmeztetése jelenlétünkről. Az ACM (Air Combat Maneuver) alapjában azonos az STT -vel, azzal a különbséggel, hogy csak 10 mérföldön belül használható és automatikusan a legközelebbi célt fogja be. Ahogy a célt befogta, a radar visszaáll STT -re.



A TWI (THREAT WARNING INDICATOR):
A passzív veszélyre figyelmeztető berendezés képernyője, mely 30 mérföldes körzetben minden radar és IV sugárzást érzékel a műszerfal bal felső sarkában található. Három jelzés fajta tünhet fel a képernyőn: A nagy, zöld kocka felszíni, a gyémánt pedig repülőgép-fedélzeti radart jelent. Az aktív keresőfejű illetve radar irányítású rakéták kis, zöld kockával vannak jelezve. Két felszíni telepítésű radar típussal találkozhatunk, melyeket a TWI -n megjelenő kockákban található számról ismerhetünk fel. Az "1" -es folyamatos hullámú / Doppler, a "2" -es pedig szaggatott hullámú Doppler készülék működését jelzi. A felderítés esélye akkor csökken, ha a "2" -es radar sugárzásával szembe, az "1" -esével pedig párhuzamosan repülünk. Ezek ismerete nemcsak ellenséges légvédelmi vonalon való berepülés tervezésekor és kivitelezésekor válik hasznossá, hanem rakéták elkerülésére irányuló manővereknél is. A repülőgép-fedélzeti radar típusok is a TWI -n jelennek meg: - "1": Harmadik generációs Doppler, több célpont követésére alkalmas, le- és felnézni képes készülék. "2": Egy célpont követésére alkalmas Doppler radar. "3": Első ill. második generáció folyamatos hullámú készülék. "4": Célkövető radar. "5": Támadó radar. "6": Légi előre jelző (AWACS típusú) készülék.

Az IFF (IDENTIFICATION FRIEND OR FOE) :
Ennek a fedélzeti rendszernek a feladata, hogy megállapítsa a radar képernyőn megjelenő gépek hovatartozását, különbséget téve saját és ellenséges gépek által generált radar jelek között. A szembeálló felek gépein más-más frekvencián sugárzó, azonosító adó jeleit elemzi. Aktiválásakor a rendszer egy jelzést sugároz a kiválsztott gépnek, melynek adóvevője elektronikus hang formájában jelzi az azonosítást. Ha nincs 'csipogás' akkor a gép minden bizonnyal ellenséges. Ez a funkció a látótávon kívül (BVR) indítható rakéták, mint az AMRAAM, használatát könnyíti meg.

OFFENZÍV TERHEK :
A legtöbb fedélzeti fegyver tulajdonságait más szimulátorokból már ismerjük, ezért csak pár megjegyzést fűzök az arzenálunkhoz. A 12 mérföldes max. hatótávolságú SHRIKE rakéták csak folyamatos hullámú radarok ellen hatásosak, de alacsony áruk miatt ezekből áll a legtöbb rendelkezésre. A Sidewinder P és M altípusa közti különbség a keresőfej fajtájában rejlik, míg az előbbi csak hátulról fogja be a célt, addig az M bármely szögből indítható. Természetesen a hadjárat alatt a P -ből lesz több. Végül az AGM 65 B Electro Optikális keresőfeje a nappali és a jó időjárási körülmények közötti bevetést teszi lehetővé, de sikeresen alkalmazható olyan célpontok ellen, melyek háttere nagy hőt bocsájt ki (pl. sivatagi felszín), mert ezek a IV keresőfejű D verziót eltérítherik. Ez utóbbi éjszakai és rossz időben való alkalmazásra ajánlott. A hagyományos bombák célbajuttatását a

CCIP (Continuously Computed Impact Point) végzi. Ha a célt kijelöltük, a számítógép magától oldja ki a fegyvereket. Manuális kioldás a 'space' mégegyszeri megnyomásával történik. Az MK-82 HD -nél a két betű Nagy Légellenállást (High Drag) jelent, ami arra utal, hogy kis magasságokból is kioldható, mert a gyors fékezés miatt a gép mögött és nem alatt robban. Különben azonos az MK-82 -vel.

A 'LAKAT' (PADLOCK) NÉZET :

A név katonai szleng, mely az ellenséges gép állandó szemmeltartására utal; a szemünket szó szerint 'rálakatoljuk' a célra. Pontosan ezt teszi lehetővé ez a képernyő, mely négy részre osztható fel. Az első ablak a cél típusát, magasságát, távolságát, emelkedését és sebességét jelzi. A mellette lévő 360˚ -os ablak a teret síkban vetíti ki és a piros téglalap az mutatja, hogy éppen merre nézünk az alsónagy képernyőn. A jobb felső sarokban található ablak nemcsak a biztonságos repülést segíti elő, hiszen a légiharc folyamán nélküle könnyen a földbe csapódhatunk, de a rajta megjelenő Cél Meghatározó vonal segítségével még a célt is könnyebb befogni. Lényegében a pilótafülkéből való12' órában való kilátást biztosítja. A fő Padlock ablak segítségével 360˚ -ban követhetjük nyomon az ellenséget. A követés megszűnik, ha a gép az F-16 alá repül, vagy kikerül a látótávolságunkból. Ekkor a rendszer a legközelebbi ellenséges gépet fogja megfigyelni.A gépet piros négyzet veszi körül ha a tűzvezető radar is befogta, zöld ha a radar követés megszűnt. A rendszer kiválóan alkalmazható saját hátsófelünk biztosítására, miközben lőhelyzetbe próbálunk kerülni egy másik gépnél.

Sorell'



FALCON 3.0 billentyűzet funkciók:

Esc : Küldetés felfüggesztése, menük aktiválása
F1 : Nagyítás külső nézetben és a CRT -n megjelenített térképen
F2 : Kicsinyítés külső nézetben és a CRT -n megjelenített térképen
F3 : Nézőpont balraforgatása külsőnézetben
F4 : Nézőpont jobbraforgatása külsőnézetben
F5 : NAM radar mód beállítása
F6 : ACM radar mód beállítása
F7 : Térkép be / kikapcsolása
F8 : Radar felbontás beállítása
F9 : Radar állásszögének vízszintes beállítása
F10 : Radar állásszögének függőleges beállítása
1 : Műholdról való megfigyelés
2 : Földről való megfigyelés
3 : Kilátás a pilótafülkéből előre, 12' órában
4 : Kilátás a pilótafülkéből balra, 9' órában
5 : Kilátás a pilótafülkéből hátra, 6' órában
6 : Kilátás a pilótafülkéből jobbra, 3' órában
7 : Most a kísérőnk szemszögéből vizsgálódhatunk
8 : Padlock nézet
9 : Saját + befogott ellenséges gép nézete kívülről
0 : Kísérő nézet kívülről
Q : Kiodott fegyver-, ellenség- és célpontnézet közötti váltogatás
W : Kerékfék be / ki
E : Az ALQ-131 ECM konténer, a rádió-elektronikai zavaróberendezés be / ki kapcsolása
R : Radar be / kikapcsolása
T : Légi célpontok közötti váltogatás
U : Kilátás a pilótafülkéből felfelé, 90' fokban
I : Botkormány előre
P : Pause
A : Robotpilóta be / kikapcsolása
S : Hang effektusok ki / bekapcsolása
F : Ivelőlapok kieresztése / bevonása
G : Futómű kieresztése / behúzása
H : HUD kiírás színváltoztatása
J : Botkormány ballra
L : Botkormány jobbra
Y : A folyók és úthálózatok jelölésének ki / bekapcsolása a CRT -n megjelenített térképen
X : Célpont megvilágítás megszüntetése
C : Radar/Electro-Optical kijelző be / kikapcsolása
V : Leltár szállított fegyverek típusáról és mennyiségéről
B : Féklapok be / ki
N : IFF érzékelő aktiválása
M : Botkormány hátra
+ ; - : Gázkar
/ : Utánégetés be / kikapcsolása (MIL / AB)
\ : ILS ki / bekapcsolása
< ; > : Utánégetés fokozása / csökkentése
[;] : Lábkormány
' ; ; : Eggyes bombák kioldása közötti idő beállítása, sorozatos bombakioldás esetén
Tab : 4x idő gyorsítás
Backspace : Levegő-Felszín fegyverzet kiválasztása
Enter : Levegő - Levegő fegyver kiválasztása
Space : Élesített fegyver kioldása, L-F üzemmódban egyben a cél megjelölésére is szolgál
Scroll Lock + belsőnézet billentyűk : Alsó és felső belső nézet közötti váltogtás
Ins : Termik gömb
Del : Dipól fólia
End : Kilátás a pilótafülkéből előre, 12' órában
Home : Kilátás a pilótafülkéből balra, 9' órában
PgDn : Kilátás a pilótafülkéből hátra, 6' órában
PgUp : Kilátás a pilótafülkéből jobbra, 3' órában
Shift + Q : Utasítás a kísérőnek : Támadás beszüntetése
Shift + E : Utasítás a kísérőnek : Támadás
Shift + S : Utasítás a kísérőnek : Vissza a kötelékbe
Shift + A : Utasítás a kísérőnek : Kitérés balra
Shift + D : Utasítás a kísérőnek : Kitérés jobbra
Shift + R : Kísérőkkel történő rádiókapcsolat beszüntetése
Shift + T : Napszak változtatása
Shift + Z : Utasítás a kísérőnek : Átvonás balra
Shift + C : Utasítás a kísérőnek : Átvonásjobbra
Shift + U : Kilátás a pilótafülkéből lefelé, 90' fokban
Shift + X : Utasítás a kísérőnek : Kitérés le
Shift + W : Utasítás a kísérőnek : Kitérés fel
Shift + V : Előző navigációs ponthozvaló visszatérés kérelmezése az AWACS-tól
Shift + B : Tetszőleges navigációs pont kikerülésének kérelmezése az AWACS-tól
Shift + N : Navigációs információ lekérdezése az AWACS géptől
Shift + I,J,K,L : A nagyító téglalap mozgatása a CRT -n megjelenített térképen
Shift + Tab : Folyamatos, 4x idő gyorsítás
Shift + F3 : Nézőpont lefeléforgatása külsőnézetben
Shift + F4 : Nézőpont felfeléforgatása külsőnézetben
Shift + 2 : Utasítás a kísérőnek : Harapófogó bal szára
Shift + 3 : Utasítás a kísérőnek : Harapófogó jobb szára
Ctrl + E : Katapultálás (3 x kell megnyomi)
Ctrl + R : AVTR be / kikapcsolása
Ctrl + S : Az AVTR által készített felvétel lementése
Ctrl + K : Vészleoldás az összes pilonról
Ctrl + külső forgatás billentyűk : finomabb forgatás
Alt + X : Kilépés DOS-ba

Numerikus billentyűzet:

1 : Kilátás a pilótafülkéből előre, 12' órában
2 : Botkormány hátra
3 : Kilátás a pilótafülkéből hátra, 6' órában
4 : Botkormány balra
6 : Botkormány jobbra
7 : Kilátás a pilótafülkéből balra, 9' órában
8 : Botkormány előre
9 : Kilátás a pilótafülkéből jobbra, 3' órában
0 : Termik gömb
. : Dipól fólia
+ ; - : Gázkar
/ : Utánégetés bekapcsolása
* : Padlock nézet
Enter : Levegő - Levegő fegyver kiválasztása



VIKING





A stratégiai játékok kedvelői ismét egy nagyszerű programban gyönyörködhetnek.

Az alapsztori, csakúgy mint az első részben a Defender of the Crown által már jól bevezetett területfoglalós stratégiai játék. Célunk a teljes angol terület elfoglalása. Természetesen ellenfeleink is akadnak a játékban, méghozzá 5 ellenséges vezért is választhatunk indulásnál. Ha kedvünk tartja, akkor akár hatan is játszhatunk a játékkal. Kezdőknek inkább azt ajánlom, hogy csak 1 ellenséges vezérrel kezdjen neki a hódításnak és lehetőleg az 5 nehézségi szint közül a legkönnyebbet (Easy) válassza.

A játék menete körönként történik, természetesen csak meghatározott cselekedeteket lehet elvégezni egy kör alatt. Ha mi következünk, akkor egy info pergament láthatunk, mely a következőket tartalmazza (a játékban a pajzsra kattintva bármikor előhívhatjuk):

- adókkal kapcsolatosak
Tax Income - beszedett adó,
Last Tax - utolsó adó

- termeléssel kapcsolatosak
Ore Income - termelés,
Last Tax - utolsó termelés

- seregekkel kapcsolatosak
Armies/Flotilles - mennyiségük

- élelemmel kapcsolatosak
Food Shortages - hiányzó élelem
Food Stocked - raktározott élelem

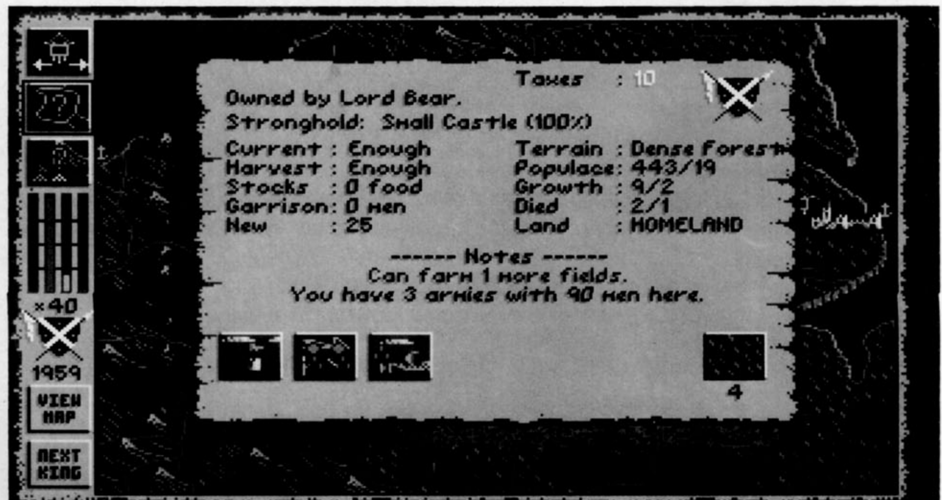
- hódítással kapcsolatos
Terrotories - meghódított területek száma

Belépve a játékba, először az élelmezéssel kapcsolatos teendőinket végezhetjük el. A kurzorunk átváltozik egy kis táblácskává, mely a területek ellátottságát mutatja. Ha két kis egyenlőségjel van a táblán, akkor jó a dolog, azonban ha lefelé mutató kis nyíl szerepel a táblán, akkor baj van. Belépve a területre, kétféle dolgot tehetünk. Egyrészt megnövelhetjük az élelem termelésére szolgáló területet (kis kalászok). Természetesen csak meghatározott számú területet vonhatunk be a termelésbe, ezt a NEW után álló szám mutatja. Más gondok is lehetnek a területen, méghozzá az emberek ellátottságával kapcsolatban. A másik kis ikon segítségével a raktárakból adhatunk át készleteket az embereknek. Ha elvégeztük az etetést, akkor a főképernyőn válogathatunk (a térképet a jobb egérgomb nyomvatartása mellett tudjuk az egérrel mozgatni).

Az első ikonnal a seregeinket irányíthatjuk a területen. A terület kiválasztása után az itt található seregek közül kell választanunk. A sereggel a következőket tehetjük:

- March - menetelés
- Forced March - erőltetett meneteles
- Exchange Troops+Items - emberek beolvasztása vagy átirányítása más egységbe, vagy városba
- Make Camp&Rest - Táborverés és pihenés
- Army Status - Info a seregről (Morale - lelkesedés, Fetique - fáradtság)

A seregek mozgatásánál szerepet játszik az, hogy milyen terepen tartózkodik éppen a csapat. Értelemszerűen hegyes terepen nehezebben mozog a csapat. A kiírt napok száma (DAY) határozza meg, hogy mennyit tudunk lépni még a csapattal. Ha nem saját területre lépünk, akkor harcolnunk kell. Üres területeken természetesen ez nem jelent nagy problemát, azonban ahol már van ellenséges bázis, ott már nehezebb a dolgunk. Ha az ellenség már épített valamilyen erődöt, akkor a harc előtt a várat is el kell foglalnunk. A várfoglalás úgy néz ki, hogy minden építmény egy meghatározott számú fal szekcióból áll. Az embereinknek ezeket a





szekciókat kell lerombolniuk.

Megjegyzem nem árt, ha ilyenkor nem csak kardos harcosokkal rendelkezünk, hanem akad egy-két katapult is. Amúgy a következő tipusokat szerezhetjük be:

- Swordsmen - sima mezei harcos
- Archers - nyilasok
- Crossbowmen - nyílpuskás
- Pikemen - dárdás
- Knight - lovag
- Mtd Knight - lovagoló lovag
- Champions - bajnok
- Catapults - katapult

Ha rendelkezünk flottával, akkor a seregeinket hajókba is bepakolhatjuk és így sokkal gyorsabban tudunk haladni velük. A hajók befogadóképessége természetesen véges, így okosan kell gazdálkodnunk vele.

A következő ikonnal a területek általános szabályozását tehetjük meg.

Alapállapotban a kurzor itt a beszedhető adó mértékét mutatja. Ha rákattintunk egy területre, akkor a feltűnő pergamen néhány infót közöl a területről. Az alul található ikonokkal szabályozhatjuk a területet:

- kis ház - a területen található építmény fejlettségi fokát, állapotát, az esetleges javításhoz szükséges arany mennyiségét, a következő szint fokát és a hozzá szükséges anyagok mennyiségét mutatja.
Három tevékenységet végezhetünk itt:
- fejleszthetjük az építményünket (Improve)
- kijavíthatjuk (Repair)
- kikötőt telepíthetünk (Seaport természetesen csak vízparti vidékeken).

- emberek - a terület lakossága közül toborozhatunk embereket. Ezek alapállapotban a terület védelmét szolgálják, azonban a seregekbe is beolvaszthatjuk őket. Minden terület csak meghatározott embert képes kitermelni, ezt a NEW után álló szám mutatja.
- hajó - ha építettünk már kikötőt, akkor lehetőségünk van hajókat venni. Három féle hajótípusból választhatunk (Galley/Barque/Man-O'War). A hajók elég drágák, azonban bőségesen megtérül a vásárlásuk.

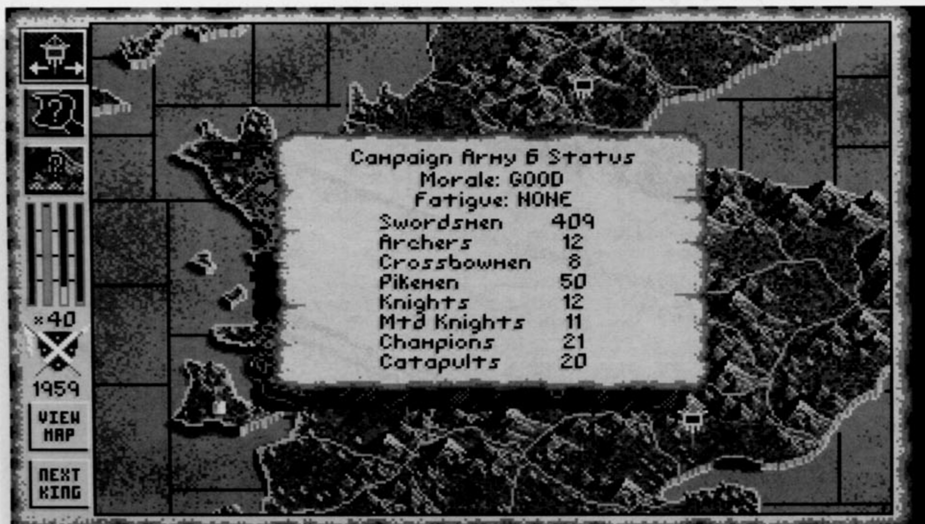
Ha területen bányánk is üzemel, akkor a bánya termelését is figyelemmel kisérhetjük.

Az utolsó ikon a főképernyőn a bányászatot hivatott szolgálni. Különféle érceket találhatunk a föld méhében. Ezek egy része az alapanyagainkat gazdagítja (Iron, Stone), másik része pedig csak a pénztárcánkat növeli (Gold, Silver). Csak Néhány terület alkalmas bányászatra. Minden területen meghatározott pénzért próbálkozhatunk, de sajnos általában nem találunk semmit. Ha sikerül egy bányát megnyitni, akkor a térképen egy kis bányabejárat jelenik meg. A kurzorunknak itt többféle jelentése lehet: jelölheti a termelő bánya kapacitását és típusát, a sikertelen próbálkozások számát vagy azt, hogy nem kutathatunk a területen. Azt gondolom kitalálta mindenki, hogy csak a saját területünkön lehet bányászkodni.

Az ikonok alatt négy kis oszlop található, mely az alapanyagaink nagyságát jelzi (Food - Wood - Stone - Iron). Rákattintva kétféle képernyővel is találkozhatunk. Az egyikben eladhatjuk a feleslegessé vált készleteinket, míg a másikban vehetünk belőlük. Vigyázzunk arra, hogy mindenből legyen elég készletünk, mert gyakorlatilag mindenféle építő és teremtő jellegű tevékenység rengeteg alapanyagot kíván. Például az emberek besorozásához is kell alapanyag, mert a páncélok és fegyverek sem levegőből vannak. Ezekből már kiderül, hogy nagy hangsúlyt kell fektetni a bányászatra, mert így juthatunk legkönnyebben alapanyagokhoz.

Remélem ennyi segítség elég lesz ahhoz, hogy a vállalkozó szellemű hódítók megkezdhessék áldásos tevékenységüket Anglia földjein.

Bear





C-64



A negyvenezres chicagoi csarnok közönsége már a tizenkettedik másodpercben talpra ugrott, és szinte önkívületben ünnepelte kedvenceit, amikor a jobboldali bedobó posztjáról Scotti Pippen lágyan a palánk elé ívelt, s a berobbanó Michael "Air" Jordan a tehetetlen védők között felugorva, félkézzel a gyűrűbe vágta a labdát. Ez a pillanat már előre meghatározta az amerikai profi kosárlabda-bajnokság /NBA/ döntőjének végeredményét, melyet a rájátszás /Playoff/ két legjobb csapata -idén a Chicago Bulls és a Portland Trailblasers- vívott. A négy győzelemig tartó párosmérkőzést, melyet a fantasztikus dobóátlagot produkáló "Air" Jordan vezérelte Bulls nyert 4-2 arányban, a műholdas csatornák jóvoltából a fél világ egyenes, élő adásban élvezhette végig.

Valószínűleg ez inspirálta az itáliai Simulmondo céget arra, hogy soron következő menedzser és szimulációs programját a kosárlabdának szentelje. Mint tudjuk, előző nagyobb terjedelmű munkájuk, az "500 cc.Motomanager" igen szép sikert ért el Európa-szerte igen jó játszhatóságával, és a C=64-es gép igencsak szűkös lehetőségeit elég jól kihasználó grafikai megoldásaival. Nos, a változatlan összetételű alkotóműhely "Basket Playoff" című munkája minden további nélkül megállja helyét az összehasonlításban, a fentebb említett programmal. Biztosíték erre a könnyed menü-vezérlés, és a sokrétű szerkesztési lehetőség.

Betöltés után az intróban -az ötletesen párosított zene és animáció segítségével- megtekinthetjük Frankensteint, hogyan dobja ő a büntetőt, majd felmérvén nyelvtudásunk határait, eldönthetjük, hogy olasz vagy angol nyelven óhajtunk játszani. Némi várakozás után az első, és egyik legérdekesebb menüben találhatjuk magunkat, ahol is megszervezhetjük saját NBA-s bajnokságunkat. A bejelentkező képernyőn egy játékos arca látható, alatta neve, értéke és néhány adottsága olvasható le. Ha a nevére clickelünk, azt átírhatjuk saját ötletünk szerint. A képernyő alján egy-egy jobbra illetve balra mutató nyíllal léphetünk a következő játékoshoz. A bal sarokban díszelgő számítógép egyszerre mutatja meg a lehetséges negyven játékos nevét, így meggyőződhetünk arról, hogy minden nevet átírtunk-e. Itt kell megjegyeznem, hogy a játékosok arca sajnos nem cserélhető, s az alkotók "jóvoltából" így kerülhet egy csapatba Jimi Hendrix, Slash (a G'n'R'-ból), Májkrém Jackson vagy Freddy /Krűger/ Mercury. Mitagadás, én ebben a programban szívesen láttam volna Charles "Fatman" Barkley kopasz fizimiskáját, aki a kosárlabdázás Hendrixe. De hát a grafikus nem így döntött... Szóval a nevek átírása után vessünk egy pillantást a grafikonon ábrázolt adottságokra:

ST /Stamina/ : állóképesség
SK /Skill/ : dobókészség szintje
SH /Shooting Ability/: dobóképesség,biztonság
SP /Speed/ : a játékos gyorsasága.

Ha elégedetlenek vagyunk az adatokkal, a megfelelő fehér csíkra clickelve növel-



hetjük, illetve csökkenthetjük a játékosok tudását. Ezzel arányosan változik a kép alatt megjelenő érték, mely az éppen képen lévő napi vételárát jelzi. Ha kellőképpen átalakítottuk a résztvevő játékosokat, lépjünk a középső, földgömböt stilizáló ikonra, mely menüpontban a résztvevő 40 csapat nevét írhatjuk át saját ötletünk alapján, akár a Zalgiris Kaunastól a Los Angeles Lakers-ig. Ha készen vagyunk, ne az O.K. feliratra, hanem ismét a földgömbre lépjünk, mert itt mind a megváltoztatott játékosokat, mind az új csapatneveket kimenthetjük. Dicséret illeti a programozókat, hogy lehetőséget teremtettek a magnóval rendelkezők számára is a kazettára való mentéshez.

Legközelebbi játékunkkor ugyanit tölthetjük majd be a most kimentett adatokat. A mentés /save/ vagy töltés /load/ után már O.K.-ra nyomhatunk.

Rövid töltés után a tulajdonképpeni főmenüben vagyunk, ahol hamar kiderül, hogy az alkotók csak az ötletet, és a címet vették az NBA-től kölcsön, a mérkőzések már európai szabályok szerint folynak, azaz például a mérkőzések nem az ott szokásos 4 x 12 percig, hanem 2 x 20 percig tartanak. Itt módosíthatjuk az egyes félidők hosszát. Ha a húsz percnél rövidebb időtartamok egyikét választjuk, ne ijedjünk meg mikor a mérkőzésen mégis húsz percről számol majd vissza az óra, mert ilyenkor a reál-időnél gyorsabban fog számolni. Kellemes meglepetés, hogy akár négyesben is játszhatunk, a megfelelő szám kivilágításával. Ezt követően döntsük még el, hogy "kupában" /egyenes kiesés/, vagy "bajnokságban" /körmérkőzés/ óhajtunk resztvenni. Első nekifutásra a bajnokságot ajánlanám, mert a kupa-küzdelmek csak a legjobb nyolctól kezdődnek, ahol egyenlőre semmi esélyünk nem lenne. A megfelelő ikon után kiválaszthatjuk az általunk vezérelendő csapat nevét. Ha mégis kupát óhajtunk nyerni, akkor a párosítást magunknak kell kijelölni, s akár a negyeddöntőtől, akár azonnal a döntővel kezdve küzdhetünk meg a trófeáért. A bajnokságot választva nincs lehetőség az ellenfelek megválogatására. O.K. után megjelenik egy "a continue" felirat, itt nehezen követhető logikával az "a" gombot nyomjuk meg a folytatáshoz. Az úgynevezett menedzser-menübe lépve megvásárolhatjuk kedvenc játékosainkat. A "budget" /büdzsé/ a játékosvásárlásra fordítható pénzkeretet jelzi, mely alaphelyzetben 34.000.000 dollár. Ebből a keretből tíz játékost kell vásárolnunk, akiknek neve a későbbiekben a baloldali táblázatban fog megjelenni. Clickeljünk a "dollár-mínusz" ikonra, ez jelzi vásárlási szándékunkat.

Feltűnik az első "edit" menüben megismert kép a játékosok arcával, árával és képességeivel. A kép alján látható két ikon közül a bal oldali a játékos megvásárlását eredményezi, míg a jobb oldalin megnézhetjük csapatunkat, és anyagi lehetőségeinket, valamint csapatunk tudását százalékban kifejezve. A válogatásnál ajánlatos mértéket tartani, mert ha túl sok sztárt vásárolunk, nem marad pénzünk az utolsó két játékosra, pedig a mérkőzéshez mind a tíz posztot be kell tölteni. Ha pénzügyi keretünk szűkösnek bizonyulna, nézzük meg eddig megvásárolt játékosainkat, és mérlegelés után adjunk el belőlük. Ha egy névre tűzgombot nyomunk, megjelenik a játékos és közli tulajdonságait, valamint eladási árát. A "dollár-plusz" jellel dobhatjuk őt piacra. A későbbiek folyamán - néhány nyert mérkőzést követően - fokozatosan javuló pénzügyi helyzetünk lehetővé teszi majd, hogy egy-egy gyengébb képességű játékos eladásából származó összeget kiegészítve, igazi nagymenőt igazoljunk a csapatba. Ha megvan mind a tíz játékosunk, kiválaszthatjuk a csapat mezének színét, és kezdődhet a bajnokság.

A mérkőzés elkezdése előtt meg fog keresni minket egy cég, mely vállalná a csapat szponzorálását, s a viselendő reklámfeliratért, valamint az estleges győzelemért cserében felajánl egy bizonyos összeget, melyet O.K.-val elfogadhatunk, de a másik ábrával megpróbálhatjuk feljebb srófolni a beígért összeget. Legyünk óvatosak, mert az esetleges többlet-követelést a szponzor rossznéven is veheti, és az előző felajánlását is visszavonhatja. Az üzleti tárgyalás után megszemlélhetjük az aznapi párosítást, gombnyomásra már maga a mékőzés kezdődik.

Jelöljük ki kezdőötösünket, akiknek neve fényleni fog gombnyomásra. /Ha nem működne ez a rész joystick-kal, próbáljuk ki a "balra-nyíl,1-es,és space" kombinációt/. A szabályok nagyjából követik az európai normákat, de helyenként egy-egy amerikai szabályt is beloptak az alkotók. Így például ha a labda a palánk felőli oldalon hagyja el a játékteret, akkor nem oldalról, hanem a palánk alól jár a bedobás. Tilos a labdát a saját térfélre visszajátszani, és a támadás végrehajtására 25 mp. áll rendelkezésünkre. A gép számolja minden egyes játékos által elkövetett személyi hibákat, de nem számol csapatszemélyiket, ami pedig megszokott dolog.

Ha egy játékos öt személyi hibát vét, azon a mérkőzésen már nem léphet pályára. Helyette a tartalékok közül kell beállítanunk valakit. Ha három játékosunk is kipontozódna, a mérkőzést elveszítettük./Nem egészen világos, hogy miért./
Valahányszor a labda játékon kívülre kerül, néhány másodperc rendelkezésünkre



áll, hogy eldöntsük mivel folytatjuk a játékot. Három lehetőség ikonja tűnik fel a képernyőn. O.K.-ra folytatódik a mérkőzés, a pálya alakú ikonon a pályán lévő csapat szerkezetét alakíthatjuk át, a Time Out feliraton pedig időt kérhetünk arra, hogy az esetleges cseréinket kihasználjuk. Ezen a ponton tájékoztatást kaphatunk játékosaink eddigi teljesítményéről, mely sorrendben:

T2 = kétpontos kosár,
T3 = hárompontos kosár,
TL = büntetőből szerzett pont,
FF = személyi hibák száma.

Erőállapotukról meggyőződhetünk, ha nevükre visszük a nyilat, és megnyomjuk a tűzgombot. Legfáradttabb és legügyetlenebb játékosainkat lecserélhetjük, ha nevüket a tűzgombbal kikapcsoljuk. Ezzel a Time Out lehetőséggel mérsékelten éljünk, mert csak háromszor van módunk ezt választani. A játékosok irányítása viszonylag egyszerű, bár néha túl gyorsnak éreztem. Passzolni rövid gombnyomással lehet, ennél nehezebb rész a kosárradobás.
Ha úgy érezzük dobóhelyzetben vagyunk, nyomjuk meg a tűzgombot, és tartsuk lenyomva. Egy pillanat múlva egy mozgó nyíl fog megjelenni játékosunk előtt, mely a dobás irányát mutatja. Jó pillanatban engedjük el a gombot és rövidesen kiderül vajon jól céloztunk-e? A palánk közvetlen közelébe érve csak zsákolásra van lehetőségünk, ezt szintén a tűzgomb nyomvatartásával lehet végrehajtani, s itt már csak játékosunk előre meghatározott tehetségén múlik a siker. Az ellenfelet leszerelni sajnos szinte lehetetlen, sőt, ha ezzel túl vehemensen kísérletezünk, személyi hiba lehet a vége. Egyik esélyünk az, hogy az esetleges lepattanó labdákat minél nagyobb százalékban begyűjtsük, és néha egy-egy hárompontos dobással szaporítsuk pontjainkat. A másik, a fegyelmezett védekező taktika, mely abban rejlik, hogy lehetőleg mindig álljunk a labdát vezető játékos elé, és elzárással próbáljuk kiszorított dobásra kényszeríteni. A büntetődobásra a normál kosárradobás módja vonatkozik.

Minden mérkőzés után módunkban áll az állást kimenteni, ami nem is árthat, ismerve a C=64 "kifagyási" hajlamát a hosszabb lélegzetvételű játékoknál. A kimentett állás az opciós menüben természetesen visszatölthető. Ehhez persze szükséges és ajánlott a játék kezdete előtt egy formázott üres lemezt előkészíteni. Minden mérkőzés után vásárolhatunk újabb játékosokat, de előtte meg kell szabadulnunk az általunk leggyengébbnek ítélt sportolótól.

A játékot összességében tekintve a hasonló stílusú C=64-es programokat ugyan felülmúlja, de azért senki ne várja, hogy akár csak megközelítené az Amigás TV Sports Baskatball-t. A kevésbé igényeseket viszont a menedzselési lehetőség bőven kárpótolja. Ha kívánságműsor lenne, /sajnos nem az/ személy szerint szívesen látnám jövőre Gretzky-vel és Lemmieux-vel a program jégkorong-változatát is.

Dzsambo Steven



F14 TOMCAT

A program nem tartozik a friss újdonságok közé, de szerintünk nem árt ról a egy igazi, "dögös" leírást közölni. Így mostani és a következő számban elolvashatjátok, hogy mit tud az F/14 TOMCAT.

1992. május 18. ugyanolyan nap, mint a többi. John Smith amerikai adófizető és átlagpolgár ma is - mint mindig - esti sörét kortyolgatva bámulja a TV képernyőjét, s éppen azon bosszankodik, hogy a DALLAS Cowboys Quarterbackje egy 70 yardos indítással touchdownt ért el kedvenc csapata, a New York Rangers ellen. Az ismétlés alatt azonban hirtelen elsötétül a képernyő, majd egy izgatott bemondónő közli, hogy az adást megszakítva kapcsolják az esti hírműsor stúdióját. Néhány pillanat múlva maga Chet Charles - az esti híradó méltán népszerű főszerkesztője - tűnik fel a képen, s a következőket közli a kissé meglepett nézőkkel: - "Most kaptuk a hírt, miszerint a Perzsa Öbölben sajnálatos provokáció történt. A kialakult konfliktust (a Fehér Ház szóvivője szerint) az Elnök egy erre a célra létrehozott bizottsággal tanulmányozta, s úgy döntött - a helyzet komolyságára való tekintettel -, hogy a térségbe irányítják az öböl bejáratánál állomásozó Nimitz repülőgép-hordozó anyahajót, fedélzetén az egyik legerősebb F-14-es repülőszázaddal. Amennyiben a további fejleményekről újabb információt sikerül szereznünk, ismét jelentkezünk. Chet Charles voltam, az Esti Híradóból. További kellemes estét!" John Smith elgondolkodva dőlt hátra foteljében, s nagyot húzott a még csak félig üres Budweiser-ből. - Ha a Nimitz-et küldik,



akkor bizony forró lehet arra a helyzet. De a fenébe is! Az Elnök tudja, hogy mit kell tennie, és ezek az F-14-esek, már sok nehéz helyzetben bizonyították, lehet rájuk számítani. Felállt, kiitta maradék sörét, s az összelapított konzervdobozt egy jól irányzott mozdulattal a szemétkosárba hajította. Sem ő, sem a hozzá hasonló több millió amerikai állampolgár nem tudhat arról, hogy néhány ezer mérföldnyire tőle, egy öt MIG-24-esből álló kötelék éppen ebben a percben készül megsemmisíteni legendás hírű anyahajónkat, a Nimitz-et. Vajon képesek leszünk-e - "Mi, mint maroknyi XX. századi Daedalos" - megvédeni bázisunkat és az Egyesült Államok zászlajának becsületét? Vagy Ikarosként - törött szárnnyal - zuhanunk



majd a mindent elnyelő tenger vizébe? Most dől el, vajon igazi katonaként, lelkiismerettel készültünk-e fel életünk eddigi legnagyobb feladatára. Hogy sikerrel jár-e küldetésünk, az most már kizárólag rajtunk múlik. - Isten óvjon Minket!

Most azonban még csak 1987. február 11-ét írunk. Sem mi, sem John Smith nem tudja, mit hoz majd az 1992. év, egy azonban bizonyos. A mai napon jelentkeztünk az amerikai hadsereg pilótaképző tanfolyamára. A jelentkezési lap kitöltése a következő: load "F-14 tomcat",8,1 , majd néhány másodperc múlva csatoljunk a jelentkezési laphoz illetékként egy RUN-t is. Lehetőleg kerüljünk mindenfajta gyorstöltő protekcióját, mert ez bizony előbb derékba törheti karrierünket, mintsem, hogy elkezdődött volna. Jelentkezéskor lehetőleg vigyünk magunkkal egy üres lemezt, mely a továbbiakban Data Disc-ként fog szolgálni. Előbb azonban egy rutinkérdésre kellene felelnünk, ami természetesen a kódolás miatt van. Ha jó verzió áll rendelkezésünkre, a program az adható tucatnyi válasz közül bármelyiket elfogadja, bizonyítván, hogy még a legjobb szemű sorozótiszt sem veheti észre azt a tényt, hogy vadászgépet akkor láttunk utoljára, mikor 12 évesen rajzlapon örökítettük meg, az álmainkban lezajlott légicsatát. Ellenkező esetben jobb, ha a Tomahawk című helikopter szimulációval próbálkozunk, az legalább nem igényel kódot. Első lépésként a főmenüben találhatjuk magunkat. ENLIST: Jelentkezésünkkel kezdődően elindulhatunk felfelé a repülősök szamárlétráján. CONTINUE CARRIER: Ha van már kimentett állásunk a DATA DISC-en, akkor onnan folytathatjuk karrierünket. FLY MISSION: Gyakorlást tesz lehetővé anélkül, hogy kockáztatnánk addig elért pozíciónkat, esetleg a játék kezdetén belekóstolhatunk a légicsaták bizsergető atmoszférájába, egy-egy küldetés erejéig. Ez utóbbival most nem foglalkozunk, mivel karrierünk szempontjából nincs jelentősége, s bizony még hosszú idő telik el addig, amíg önálló bevetésre indulhatunk. Clickeljünk tehát az ENLIST (Sorozás) feliratra, s kezdjük meg pályafutásunkat. A szükséges orvosi vizsgálatok után, elindul az a közel két éven át tartó folyamat, melynek során elsajátítjuk az elméleti tananyagot, s megfelelő fizikai és pszichikai kiképzésben részesülünk. Mindenki meglátja, milyen gyorsan elrepül ez a két év. (Mi kb. 15 mp-nek fogjuk érezni, ugyanis ennyi idő alatt pereg le előttünk az a néhány állókép, mely ezt az időszakot hivatott ábrázolni.) Nem kell senkinek megijednie, elméleti kérdések megválaszolása nélkül fogjuk megkapni "beutalónkat" a floridai repülős- és KISZ-titkár képző bázisra. Itt már nem fogjuk megúszni a vizsgákat, viszont azért mert repülés-elmélet-

ből sötétek vagyunk, mint varjú az alagútban, attól még kitünően szerepelhetünk a gyakorlatban. Első lépcsőként egy ősrégi T-2-es "Buckeye" típusú tanulógépet kell - a földi irányítóközpont rádión adott utasításainak megfelelően - navigálnunk. Ezek a feladatok általában a következők: - Repüljünk x sebességgel egy bizonyos magasságig - Repüljünk egy bizonyos irányba - Tünjünk el a balfenéken, azaz térjünk vissza a bázisra Ha a műszerfalra pillantunk, láthatjuk, hogy ez még nem lesz különlegesen nagy feladat. Ha a "+" gombbal elindítottuk gépünket, gyorsítsunk tovább kb. 200 mph-s sebességig. Ezt a megfelel műszeren, a jobb felső saroktól kicsit beljebb ellenőrizhetjük. Ha a gép elérte a megfelel sebességet, észrevehetően közelebb simul a kifutópálya betonjához. Ekkor a joy segítségével megkezdhetjük az emelkedést, egyidőben a gázkar megfelelő előretolásával. Az előírt magasság elérésekor - melyet az előző alatti műszeren követhetünk nyomon - közlik velünk, hogy jó munkát végeztünk, s teljesítsük a következő instrukciót is. Az iránybaállítási feladatot megpróbálhatjuk szintén joystick segítségével végrehajtani, ez azonban pontatlanabbnak és nehézkesebbnek bizonyulhat a < > jelekkel történ irányváltással szemben. Az éppen aktuális irányt a jobb alsó sarokban lévő műszerről olvashatjuk le. Néhány feladat gyors végrehajtása után, jön a parancs: "Gyerünk vissza a bázisra." Valószínűleg ez lehetne a legnehezebben végrehajtható (próbáljon csak valaki elsőre leszállni), ezért iktattak be az írók két komoly segítséget is a programba: amennyiben a röppályánk egyenes vonalú, úgy az egyenlőségjellel az optimális leszállási irányba és magasságba kerül gépünk. Ha még ez sem volna elég segítség, minden teketória nélkül nyomjunk Return-t, minek hatására a program úgy ítéli meg, hogy a leszállást kitünően hajtottuk végre. Második lépcsőfok: itt tu-



lajdonképpen már a levegőből startolva követnünk kellene az elöttünk repülő oktatógép mozgását, de mi inkább a bal alsó sarokban látható négy irányú nyílra összpontosítsunk. Nem kell mást tennünk, mint a felvillanó nyilak irányába húzni botkormányunk karját, lehetőleg annyi időre, amíg a nyíl világít. Ez vonatkozik a harmadik lépcsőfokra is, mely hasonlatos az előzőhöz, csak kissé bonyolultabb mozgást kell követnünk. Ha az elöttünk haladó gépmadár kavirnyálása nem vonta el túlzottan figyelmünket, elégedetten konstatálhatjuk, hogy a leszállás után kapott első pontszámunk a minimálisan megszabott 85 pont felett van. A második és harmadik lépcsőfok teljesítése után alkalmunk van határozni arról, hogy megpróbáljuk-e még egyszer, még jobban végrehajtani a kitűzött feladatokat. Ha úgy ítéljük meg, hogy OK-k voltunk, a "Go Up Again?" kérdésre a joy jobbra, vagy balra mozdításával adjunk nemleges választ, s csodáljuk meg eddigi teljesítményünket. Ha pontszámunk 85 alatt lenne, készüljünk fel a legrosszabbra. Innen bizony kiteszik a szűrünket. Aki viszont ez felett teljesítene, az sürgősen mentse ki az állást, mert a későbbiekben lehet, hogy egyetlen hibával véget vet saját karrierjének. Sőt, az se forduljon meg a fejében, hogy már mindent tud a repülés gyakorlatáról! A Vietkongok MIG-24-ei még messze vannak attól, hogy a mi gépünk fenyegesse őket.

Következő számunkban innen folytatjuk a program ismertetését.

Dzsambo Steven



Speed Dos

Az egyik legjobb kiegészítő...

Egy egészen rövid ismertető azoknak, akik eddig valószínűleg sokszor hallottak valami bűvös Speed Dos-ról, de fogalmuk sem volt róla, hogy ez a név mit takar. Nekik szolgálhat kis ismertetőm segítségül:

Rengeteg esetben van sebesség-problémánk a C64-gyel. Mármint, hogy lassú. Ugyan az Action Replay kártyák kiküszöbölik ezt a gondot, de csak az első töltendő részig használják beépített turbojukat. Tehát, ha egy program loader-je egy 3-4 blokkos töltőrutin, akkor az AR csak azt tölti be nagyobb sebességgel, így az egész nem sokat ér. Tulajdonképpen a nagyobb baj akkor van, ha nincs semmilyen beépített gyorstöltő. Ekkor ugyanis az átvezető részek, vagy pályák betöltése olyan sok időt vesz igénybe, hogy elmegy a kedvünk a játéktól.

Ezen hivatott segíteni a Speed Dos. Ez tulajdonképpen egy olyan hardverkiegészítés, amelynek segítségével floppynk nem sorosan, hanem párhuzamosan kapcsolódik gépünkhöz, ami kb. 8-szoros adatátviteli sebességet jelent - folyamatosan! Tehát szinte állandó programtöltési sebességnövekedés lesz az eredmény, ami ugye a 64-re ráfér...

Ez természetesen kikapcsolható, így azok a játékok - 20-ból 1 - amik nem tudnak a Speed Dos-szal együtt dolgozni - simán futtathatók.

Nem beszélve a programozott billentyűk nyújtotta előnyökről: nem kell állandóan a LOAD "sdjhfg",8,1, RUN, LIST, SAVE " begépelésével vesződnünk, ugyanis ezeket az F1, F3, F5, F7 funkcióbillentyűk egyszeri megnyomásával elérhetjük. Így már a rengeteget töltögető játékokkal is kicsit szívesebben játszunk, és nem emlegetjük annyit a Commodore cég felmenőit... Annyi nehézség azonban van, hogy ezt legszívesebben a régi típusú gépekbe, ill. floppykba (1541) szerelik a szakemberek (bár az újabbakba is beépítik, ha muszáj a 1541/II-be is, de például az Ocean típusú drive-ba már nem.

Egyébként talán ez az egyetlen olyan kiegészítés, amit egy kalap alatt lehet emlegetni egy MK V Plus-szal, ugyanis az áruk közel azonos. Minkettő hozzávetőleg 3.500 Ft körül mozog, és mindkettő a szólás jó értelmében éri meg a pénzét (árát)...

Jámbor Árpád

AD&D 2ND EDITION

KARAKTERLAP

Játékos neve ____
Kezdés dátuma ____
Történet ____
Játékmester ____

KARAKTER NÉV: ____

Karakter vázlat

Osztályok: ____ Szintek: ____
Fajta: ____ Jellem: ____ Védő isten: ____
Vallás: ____

Származási hely: ____

FŐ JELLEMZŐK

Testi erő

	+Tám. +Seb.		Súly al. /max.		Erőpróba %		Ajtónyitás	

Ügyesség

	Célzás & meglepődés járulék		Védekezési járulék	

Egészség

	HP járulék		Szervezeti sokk %		Feltamadási esély %	

Intelligencia

	Nyelv járulék		Varázslat tanulási %		Max. varázsszint	Max. varázs/szint	

Bölcsesség

	Mentális támadás elleni járulék		Papi varázslat tévesztési %	

Karizma

	Maximum csatlósok #		Lojalitási járulék		Fellépési járulék	

Mentö dobás változás

+/-	Feltétel	+/-	Feltétel

Ellenállás : ____

Észlelés : ____

Nyelvek : ____

Mentő dobások

Bénulás/ méreg ○

Kövéválás/ egyéb ○

Varázs - pálca -bot ○

Sárkány-láng lehelet ○

Varázslat/ mágia ○

AC:

Páncél neve ____ Nyújtott AC ____ Állapota ____

Védekezési járulék ____ Pajzs AC ____ Alap AC ____ Hátsó AC ____

Egyéb védelmek: ____

Max. HP:

HP járulék ____ HP dobókocka típusa ____ Speciális HP járulék ____

Aktuális HP: ____

Meglepődési esély / Meglepődési járulék ____ Hátulról támadási módositók ____

Használható fegyverek: ____ Darab ____ Nem ismert fegyver használat büntetése

Nevük: ____

Fegyver a kézben ____

Fegyver neve	Sebesség	Hatótáv	ThAC0	Okozott sebzés	Támadások#	Megjegyzések

Különleges tulajdonságok:

Ismert varázslatok / papi szférák:

Memorizálható varázslatok száma:

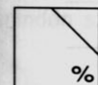
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.

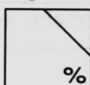
Mágikus komponensek:

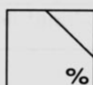
Halott Elűzés:

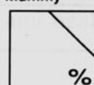
Skeleton	Zombie	Ghoul	Shadow	Wight	Ghast	Wraith
Mummy	Spectre	Vampire	Ghost	Lich	Speciális	

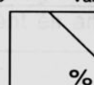
Tolvajlási képességek:

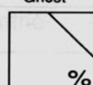

%
Zsebmetszés


%
Zárnyitás


%
Csapdakeresés & eltávolítás


%
Csendes mozgás


%
Árnyékba rejtőzés


%
Zajok hallása


%
Falramászás


%
Nyelvek olvasása

JOBB OLDAL			ELÖL VAGY HÁTUL			BAL OLDAL		
TÁRGY	HELYZETE	SÚLYA	TÁRGY	HELYZETE	SÚLYA	TÁRGY	HELYZETE	SÚLYA

Megterheltség & mozgás ______ Normál=12(6) ______ Nehéz=9(5) ______ Terhelt=6(3) ______ Maximum=3(2) ______ Aktuális

Élelem: ______ Víz: ______

Varázstárgyak:

VAGYON: TOTAL SÚLY______ TOTAL ÉRTEK ______

RÉZ

EZÜST

ELEKTRUM

ARANY

PLATINA

DRÁGAKŐ

ÉKSZER

TAPASZTALATI PONTOK: KÖVETKEZŐ SZINT: ______

KINCSEK	HARC	ÖTLET	EGYÉB	TOTAL:+___ %

Tartozások / kötelezettségek ______

Személyleírás: Életkor: ______ Valós / Látszólagos ______ Neme ______ Hajszín ______ Szemszín ______ Bőrszín

Súly ______ Magasság ______ Általános megjelenés: ______

Különleges ismertetőjegyek, modor, viselkedés: ______

Gyűlölet, ellenség:

Gyengeség, félelem:

Barátság, szeretet:

Végrendelet:

Jegyzetek:



MÁGIKUS LAPOK

Ennyi tudnivaló után a játék alapjairól nincs mit mondanunk, mostantól tiéd a lap. Tiéd a választás, hogy a jövendőd hogy alakul. Dönts! A játékban most már neked kell belekezdened ahhoz, hogy tudjál dönteni arról, érdekel-e. A további ujjkoptatás az alapokról értelmetlen lenne, hiszen akkor tanulod meg igazán, ha játszol. Amit eddig megtudhattál arra elég, hogy ne kelljen ötpercenként azokról is kérdezned, így majd másról fogsz. Vagy keress egy művelődési házat, ahol van ilyen klub, vagy próbálj meg létrehozni egyet. Egy használható út a többségnek, akik a sűrűjétől hetedhét mérföldre laknak: a legeldugottabb faluban is akad néhány ismerős. Válassz ki olyanokat, akikkel szívesen megosztanád egy ilyen játék élményét (és kaphatóak is rá). Ha létszámotok már 5 és 8 között van, az ideális. Beszélgess el velük arról, amit megtudtál a játékról, és közösen válasszatok ki egy karizmatikus, intelligens, bölcs mesélőt (utána legyél egy kicsit szerényebb). Ekkor a mesélő (pl. te) elkezdhet beruházni: vedd meg a cikk végéről az általános cuccokat és egy gyári Modult (esetleg hozzá egy oda-vissza angolszótárat). Fénymásolva olcsóbb. Az eredetiek ára $5 és $35 körül mozog, de használhatóbbak. Szerintem megéri. A könyveket kezdd el olvasgatni, értsd meg az alapvető dolgokat, a bonyolultakat és a táblázatokat jobb alkalmazáskor elolvasni. Nem árt, ha a mesélő egy más party-ban játékosként tesz szert gyakorlatra, de hazánkban igen komoly a félrenevelődés veszélye. Ezért sokkal jobb önerőből belekezdeni.

A modul egy kész profik által írt történetet jelent, amin keresztül a mesélő megtanulhat mesélni. Ebből kalandokba lehet belekezdeni a játékosoknak úgy, hogy a mesélőnek le van írva, mi, mikor és hol történik, mit kell közölni a játékosokkal és mikor, stb. Javaslom olyan modul megvételét, amely nem tartozik meghatározott játékvilághoz (a játékvilágok a szerepjátszás kiötölt helyszínei. Tartalmaznak egy történelmet tipikus kalandlehetőségekkel, a jelenlegi politikai helyzetet a birodalmai között, térképeiket. Főbb szereplőit és tipikus élőlényeit stb.) mert így nincs külső párhuzam, hanem a mű önmagában egész, magába foglal minden szükséges adatot. Ezt kell tanulmányozni, megfigyelni benne a dolgok kapcsolódását, és így megérteni a játék menetét. Amit a mesélő nem ért, azt megnézheti a másik két fontos könyvben, vagy (esetleg) a szótárban. Ha sehol sincs magyarázat, meglehet, hogy neki kell rájönnie. A többszöri áttanulmányozás, majd tökéletes megértés után, ami valószínűleg az angolul-olvasást is elősegítette, jöhet az első próba. Lemesélni a modult a társaknak, segíteni őket a Player's Handbook használatának elsajátításában, és a játék során megtanítani őket játszani. Ha jól sikerül, ez utóbbit észre sem veszik, csak teszik. Ezután ha sikerült, ha nem, lehet őket rávenni a következő dologra: Szerezzetek be egy ún. világleírást, ami több kiadványból is állhat. Kezdeti játékvilágnak javaslom **GREYHAWK**-ot (én itt mesélek), ami egy un. klasszikus fantasy világ, vagy a **FORGOTTEN REALMS**-t ami egy még fantasztikusabb fantasy (-Cool) világ. Esetleg **KARA TUR**-t, ami a mesés keletet hozza el (ez egyébként a **FORGOTTEN REALMS** főkontinens elzárt keleti része, így ott érdekes keveredések történhetnek), és az SSI terméknyúzók számára ismerős lehet Krynn neve, ami Dragonlance cégjelzés alatt fut, és egy tipikus Sword & Sorcery/jók-a-gonoszak ellen. De e két utóbbi világ kimondottan az AD&D 1st edition szabályredszerre épült, kevés 2nd edition-hoz illesztő kiadvánnyal, így ezek és használata sok problémát okoz. A jól hangzó, újonnan bereklámozott címek, mint a **DARK SUN** vagy a **RAVENLOFT** nem a kezdéshez valók, hanem nem tú ljó ínyenceknek, így a beszerzőhelyek bármennyire erőltetik is, jobb ha megtartják!

Első és sokadik hallásra is csábító lehet az a gondolat, hogy saját világot tervezzetek és ebben játszatok, de ez átláthatatlan nagy munka, még egy egész klub számára is, hogy belekezdjetek. Az ilyen gondolatok elűzésére talán orvosság lenne a vállalkozókedvüekkel elolvastatni egy világ összes kiadott cuccát: 1-2 keménykötéses könyv, 1 dobozolt világleírás, benne: 2-3 színes lepedő térkép + 2-3 kis füzetecske a városok és tájak leírásával + néhány kaland, 10-20 novella és regénykötet az ottani történetekkel és 100-200 modul. Ennyi! Inkább javaslok egy gyári világ utolsó dátumától egy néhány évtizedes előreugrást és betenni azt, ami ezalatt történt és amit szeretnétek, jó példa erre Nemes Istvánék **GREYHAWK**-ja. No, ha ez megvan és a mesélő ismeri már a világot, akkor vagy vehet egy abba a világba a kezdő karakterek számára írt modult, vagy a felmerült ötletei alapján írhat egy sajátot! Az új modulba nem kötelező a játékosoknak az első modult túlélt karaktereikkel jönni. Biztos néhányuk rájött, hogy másfajta karakterrel szeretne játszani mint amit tapasztalatlanul kitöltött. A mesélő pedig figyeljen, hogy a csapat a tudásának megfelelő nehézségű feladatot kapjon, ehhez írjon modult vagy igazítsa a gyárit. A modulok során szerzett gyakorlat a játékosok legjobb mércéje (experience).

Most egy kicsit a leírt dolgok beszerzéséről. Először is, ha vesztek valamit, nézzétek meg, hogy pontosan milyen játékrendszerhez van kidolgozva és milyen nyelvű. Az új és eredeti cuccokat a bolt nem nyitja fel, követeljetek mintapéldányt, hogy megnézhessétek mire adtok pénzt! Én az AD&D 2nd edition kiadványokat javaslom.

A rovat a továbbiakban azokra a kérdésekre fog főleg válaszolni (ha tudunk), amelyeket ti küldtök be hozzánk. De az olyan kérdésektől, amelyek nem kérdések valójában, mert úgyis a mesélőtöknek van döntő szava benne, vagy hülyeség, megkímélhetitek a postalovakat.

Végül a kezdéshez javasolt 2nd edition kiadványok csoportosítva:

ÁLTALÁNOS: AD&D 2nd edition Player's Handbook (minden amit tudni kell) AD&D 2nd edition Dungeon Master's Guide (csak a mesélőnek!) Monsterous Compendium 1-2 (az általános szörnyek adatai)

GREYHAWK: **GREYHAWK** Adventures (könyv széles körből kiragadott témákról) The City of Greyhawk (dobozolt készlet a városról modulokkal) Monstrous Compendium Greyhawk Appendix (a helyi szörnyekről)

FORGOTTEN REALMS: **FORGOTTEN REALMS** Adventures (könyv, bő és általános infókkal) **FORGOTTEN REALMS** boxed set(dobozolt hasznos világleírás) Monstrous Compendium Forgotten Realms Appendix (szörnyekről) Avatar trilogy, avagy Shadowdale, Tantras, Waterdeep (3 részből álló, nagyon hosszú és jó modul, a részek különállóan is lemesélhetőek. Felkészült mesélőnek és jó partynak való)

Bye a szerkesztőktől

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek. Bp. 1399, Pf. 701/ 765.

Eladó AMIGA 500-as, 1.2, 2 MB ram bővítéssel kitűnő állapotban, esetleg külön-külön is. Tel.: 1888-861

Eladó VXL 68030/68882 (25 MHz) turbokártya (65.000.-) Tel.: 1-831-573 (éjjel, délelőtt)

Megalakult a "Magyar AMOS Club" !!!

Ha érdekel a téma Te is csatlakozhatsz! Segítség kezdő felhasználóknak. "AMOS" jeligére a szerkesztőségbe.

Public Domain, Shareware !
Minden mennyiségben!
A "Fish-disk"-ek teljes kínálata! Teljes lista a GURU lemezújság 9. és 11. számában. A lemezek ára: 120 Ft + posta költség.
Megrendelhető: Bp. 1399 Pf. 701/ 765.

A GURU Team újdonsága : Kész játékokat (AMIGA,PC) keresünk külföldi forgalmazás céljából. Ne bízd a programodat a véletlenre!

A GURU Team a szerkesztőség címén várja a jelentkezést.

Eladó Amiga 500, kapcsolható OS 2.0/1.3, alternatív chip/fast bővítés + lemezek. Érdeklődni: 06-66/361753 (Robi)

Eladó 128K-s SPECTRUM INTERFACE 1, INTERFACE 2, MICRODRIVE, DATASET MAGNÓ és 150 db kazetta program! Cím: Pilláry Gábor Pécs, Bajcsy Zs. u. 4 Tel.: (72)-17184

PD Center! Atari ST és Amiga felhasználói programok (PD) és játékok (PD) nagy választékban! 1399 Budapest, Pf.:701/148 Tel.: 166-5322/48, 8-16 óráig Róbert

Eladó Evolution A500 (15000), Evolution A2000 (20000), DCTV (60000), HPPaint Jet Color (70000). Tel.: 2-764-983

PC klub indult a Kalmár László Szakközépiskolában. Minden pénteken 15.00-20.00-ig 30 db AT várja az érdeklődőket. Ingyenes klubtagsági!

*Programcsere.
*Kedvezményes PC vásár.
*Szoftver-hardver tanácsadás.
*C64-Amiga szerviz.

Amiga 2000C V1.3+Golem 8MB/2M+ 1*3,5" +1* 5,25" (99.000.- Ft) PHILIPS CM8833 Monitor+Filter+Kábel (40.000.-Ft)-ért eladó. Érdeklődni a 165-5110-es telefonon lehet.

Szines monitor Amigához olcsón eladó! NTSC, PAL üzemmód, NEC képcső. Az ára csak 14.000 Ft + kábel megoldások.
Vass Gábor
Budapest 1138 Tomori u. 23 Fszt 1.

Amigához Action Replay 3 (7900 Ft), belső, max. 2 MByte bővítő (1.8F vagy 0.5C 1.5F) (11900 Ft), átkapcsolható Kickstart 2 (5300 Ft), Action Replay Super Cartridge 4 (5500 Ft), wincseszter controller (9900 Ft).
Derko 1399 Bp. Pf. 701/679

Turbókártya eladó!
68030/68882, 1MByte 32 bites FastRAM, 25 Mhz órajel. Csak 59.000.- FT.

Tel.:183-18-17



Jó nagyot mindenkinek!

Itt vagyunk az ősz kellős közepén, és ismét hülyeségeket írogatunk. Hullanak a levelek a fáról meg a postás táskájából, de ettől még fene jó kedvünk van, remélem nektek is. Nekem személy szerint fülig (vagy még tovább) ér a szám. Még annak ellenére is, hogy az előző levelezési rovat után többen megróttak, hogy túl egyhangú a dolog. Nem titkoltan arra céloztak, hogy túlzottan sokat foglalkozom az Atari védelmével. Oké, elismerem, de mit csináljak ha ennyien megtámadták őket, és nekem, mint a NAGY IGAZSÁGTEVŐNEK az a dolgom, hogy rettenetes nagy igazságokat tegyek és... Na jó, mostmár elég ebből! Megígérem, hogy nem lesz több ilyen a levelezésben. Tökéletes megoldást találtam ki rá: az olyan levelek, amikben ilyen ökörségeket lehet olvasni, rövid úton az őket megillető hengeres alakú tárgyban landolnak. Bevezető dünnyögésnek elég ennyi, nézzük a leveleket.

Levél messzi földekről

Hi Guru Team! Nagy örömmel konstatáltam, hogy megjelent a GURU újság formában. Bizony még a sherwoodi erdőbe is jár a posta! Az újság külseje nagyon szép, a belső tartalom pedig fenomenális. Én legjobban Shy írásait szeretem. Jó ötletnek tartom az interjúkat a különböző programírókkal. Kérdés: nem tudnátok meginterjúvolni Lord Britisht, az Ultima főnökét? Azt hallottam, hogy kiadták az összes Ultimát (1-6), amit egybe meg lehet venni. Igaz ez? Jó lenne egy Seka assembler rovat is kezdőknek, hiszen könyvet lehetetlen venni a Sekáról. Végezetül mellékelek a levelem mellé egy Ultima VI tippet (leírás), ha elég színvonalasnak ítélitek, akkor jó, ha nem az sem baj! Amúgy nekem az eredeti Ultima VI van meg (1000 ATS)! Jó munkát, sok jó játékot és kalandozást kíván: Robin Hood *(cím nélkül - Brazil)*. Ui: a lev. rovatban válaszoljatok!

Persze, hogy válaszolok! Ritkán kap az ember levelet ilyen ismert személyiségtől. Szabadna megkérdeznem, hogy miért nem Ön készít interjút Lord British-sel? Mégiscsak közelebb lakik hozzá, mint mi és valószínűleg ő is szívesen megismerkedne az Ön jeles személyével, valamint örömmel átnyújtana Önnek egy csomagot az Ultima összes részével. Egyébként a jókívánságokat kösz, de mi az, hogy jó munkát? Nekem ilyet kívánni... Méghogy munka...

Egy kedves zenész kedves levele

Tisztelt (?) Szerkesztőség! Kezembe került a GURU I/1 száma, és erről eszembe jutott, hogy már hallottam róla egyik Amigával elég jól ellátott haveromtól, aki ajánlotta nekem, hogyha már ennyire zeneírhatnékom van, akkor küldjem be a GURU-hoz, és ha jó, felteszik a lemezre. (Erre én megkérdeztem, hogy mi az a GURU?) Az ötletet jónak találtam, így ha minden igaz, a két mellékelt lemezen található ezaz... *(Ezután a mesterművek szerény leírása következik mindenféle magyarázattal, de ez most kimarad - Brazil)* A számok szerzője én vagyok, tehát jogi problémák nem merülnek fel. Közel 50 "mű" készült már, ha van érdeklődés, esetleg elküldöm azokat, ha nincs, akkor Titeket... Amennyiben a PT v1.1b kezelése gondot okozna... *(stb, stb a folytatás kimarad - Brazil)* Kéri András, Budapest. Ui: egy vicc-remix, bár szerintem már hallhattátok: 2 db Darth Vader megy a sivatagban. Egyik: Velem van az Erő! Másik: Velem meg a GURU! Elég debil, ugye?

Whoa! Micsoda kedves ajánlkozó levél. Kedves barátom, adok egy jó tanácsot neked: ha a jövőben akárhol el szeretnél érni valamit, akkor ne így mutatkozz be! Esetleg elküldenek valahova, mint ahogy te akarsz minket (bár nem írtad meg az úticélt). Jó dolog, ha magabiztosan adod elő magad, de ne így, mert még a végén feláll a hátamon a szőr és akkor nagyon ideges szoktam lenni. Azonban mindenzt hajlandó vagyok lenyelni, csak ne írj többet ilyen viccet! Az, hogy "elég debil" nem igazán jó kifejezés.

AD&D óhajok

Tisztelt GURU-Team! Nagyon tetszik a Mágikus Lapok című sorozat a lapotokban. Én speciel megörülök az AD&D játékokért. A szabályokat nem tudom, de azért néhány dologgal tisztában vagyok. A barátom barátja járt Budapesten, és ott elment egy ilyen "Fantasy"-szaküzletbe. Ott vett egy kötetet a magyar nyelvű szabálykönyvből. Az alapján tanult meg játszani a barátom ezzel a népszerű játékkal. Azt olvastam a cikketek végén, hogy várjátok azokat a leveleket, amelyből a következő cikk témáját meríthetitek. Nos, nekem lenne egy javaslatom. Írjatok a szörnyekről, tegyetek közzé AD&D karakterlapokat, valamint azt, hogy ezeket a lapokat hogyan kell kitölteni. Most pedig egy személyes kérdés. Meg tudnátok mondani, hogy hol lehet MAGYAR nyelvű szabálykönyvet vagy szabálykönyveket RENDELNI? Még egy kérdés: tudnátok nekem egy karakterlapot küldeni? Azt is megírnátok, hogy hogyan kell ezt a lapot kitölteni? Ezt persze csak akkor kérem, illetve kérném, ha az újság keretein belül nem lehet megvalósítani. (Szabó Balázs, Paks)

Hát kérem, valahogy így néznek ki az AD&D rajongóktól érkező levelek (átlagosan 2.382 tonna/hó). A levelek (lassan nem elhanyagolható) számára való tekintettel kiadós válaszokat fogok adni: 1. szörnyekről biztos lesz szó, csak ki kell várni. 2. Elképzelhető számomra a karakterlap leközlése is. Más számára nem biztos... 3. A karakterlap kitöltéséről volt már szó, ha jól emlékszem. Egyébként ez a Player's-ben is jónéhány oldal, s amit a mi 3 oldal/hó átlagunkkal leközölve, néhány év múlva be is fejeznénk. 4. Meg tudnánk mondani azt is, hogy hol lehet szabálykönyvet venni (valószínűsítem, hogy barátod barátja vagy az ő barátja tudja). DE! Ha jól emlékszem, semmiféle hirdetési pénz nem érkeztek az ezüstös föld felől (és már most túl sok infót adtam róluk). Ingyen reklám nincs! Egyébként a magyar nyelvű szabálykönyveknek nincs sok köze az eredeti AD&D-hez... 5. Szeretnék most elnézést kérni Tőled is és minden Tisztelt Rajongótól, aki szeretne tőlünk karakterlapot, leírást, kockákat, ceruzákat, szörnyeket vagy tudom is én még mit kérni, de sajnos mindenki egyedi igényét NEM TUDJUK kielégíteni, és kivételezni nem akarunk senkivel. Szerencsére rám mindig lehet számítani (így most is), és kitaláltam a jó megoldást: senki nem kap semmit a 3 oldal Mágikus Lapon kívül. A többrendbeli becsületsértéseket tartalmazó leveleket a szerkesztőség címére kérem feladni.

Amigás gond

Hi Guru! Vettem a bátorságot, hogy írjak nektek, mivel van egy kis problémám. Azt szeretném megtudni, hogy csatlakoztatható-e Amigához AT buszos (20 Mb) winchester. Úgy tudom, az AT buszos winchesternek nincs tápegysége. Azt szeretném megtudni, lehetséges-e megoldani egy táp illetve átalakító segítségével. Ha ez lehetséges, írjátok meg hol, ha tudtok, ajánljatok valaki szakembert. Várom válaszotokat. (Prohászka Gábor, Budapest).

Jó hírem van, megoldható a probléma. Ez teljesen biztos, mivel én is egy 80 megás AT buszos harddisket használok az Amigámhoz, külön tápegység nélkül. Abban az esetben nincs probléma, ha 3 1/2 inch-es és slim (1 inch magas) harddisket akarsz a géphez kapcsolni, mert azoknak általában elég alacsony a fogyasztásuk. Nálam még két külső floppyt is (minden zokszó nélkül) elvisel a tápegység. Harddisk illesztőt készítenek néhányan, a 92/3-as számban volt is valami ilyen hirdetés, de a régebbi lemez GURU számokban is találsz címet.

Érkezett még néhány levél, amiben azt kérdeztétek, hogy érdemes-e az A500-at A500 Plusra cserélni, valamint a régi kiegészítők használhatók-e a Plushoz. Ha engem kérdeztek, lecserélni mindenképpen érdemes, legfeljebb néhány régi játék (meg demo, amit coderek és nem programozók(!) csináltak) nem fog rajta működni. A szoftveres problémák nagy része az új ROM miatt van, de könnyen beleépíthető a régi 1.3-as ROM a gépbe (átkapcsolhatóan 2.0-ra), és akkor gond egy szál se. Szerintem ugyan a régi ROM beszerelése felesleges, mindenre van OS 2.x alatt (jobban) működő program, az új játékok pedig rendben működnek. A külső kiegészítések használhatók, a belső bővítések sajnos nem. Kérdeztétek még, hogy miben tér el az A500 Plus a normál A500-tól. Erre a levelezési rovat kevés, de azért röviden: új operációs rendszer, új grafikai üzemmódok, 2 Mbyte chipram (alapkiépítésben 1 MByte van a gépben) és új címke a drive led felett. Csak úgy megjegyzem, hogy az új A600-ban AT-IDE winchester kontroller is van (az A600 HD-ben winchester is). A kontroller miatt az A600 ára is kedvezőbb, szoftverileg pedig teljesen kompatibilis az A500 Plus-szal. Ezután ki mire cserél, már saját szívügye.

Ennyi volt a móka mára, stb. stb, de sajnos a múltkori számban már így búcsúztam, tehát ez már nem poén. Most csak egyszerűen így búcsúzok: viszlát. Megdöbbentő, nem?

Brazil

Assembly programozás

Boomby & Mc. Master rovata

A most bemutatásra kerülő módszerrel (korlátozottan ugyan) lehetőségünk van törtszámokkal viszonylag egyszerűen és gyorsan dolgozni - assemblyben.
Egy 32 bit szélességű longwordöt kettéosztunk úgy, hogy a felső word (16-31 bit) lesz az ábrázolandó törtszám egészrésze, az alsó word (0-15 bit) pedig a szám törtrésze. Ily módon ábrázolhatunk előjelhelyesen -32678 - +32677-ig terjedő törtszámokat, kb. 4 tizedesjegy pontossággal. A következő törtszám értéke pontosan 1,5: $00018000.

Törtszám létrehozása (előjel figyelmen kívül hagyásával):

```
	move.l	osztandó,d0
	move.l	osztó,d1
	divu	d1,d0	;osztás
	move.l	d0,d2	;egészrész
	clr.w	d0	;csak a maradék lesz
	divu	d1,d0	;maradék osztása
	swap	d2	;egészrész felülre
	move.w	d0,d2	;törtrész jön
	addq.l	#1,d2	;"pontosítás"
```

Tehát kihasználtuk a divu utasítás azon tulajdonságát, hogy az osztás maradéka az eredmény longword felső wordjében marad, így azt újra elosztva megkapjuk az eredmény törtrészét. Hátrány, hogy míg az osztandó longword hosszúságú is lehet, addig az osztó csak word lehet. Ezenkívül az osztó nem lehet 0! A "pontosítás"-ról: ha el akarjuk kerülni azt a "csapdát", miszerint véges tizedes törtekkel számolva 1\3*3 nem egyenlő 1-gyel, akkor ez az egy hozzáadás segíthet (ez amolyan "barkács módszer", de kis számoknál jól alkalmazható). Ez utóbbi hozzáadásnál pontosabb, ha a második osztás utáni maradékot teszteljük (tehát a második osztás eredményét longwordösen meg kell vizsgálni, hogy negatív-e), és ennek függvényében adunk, vagy nem adunk az eredményhez.

A törtek összeadása és kivonása egyszerűen longwordös összeadásokkal és kivonásokkal történik. A művelet után érdemes megvizsgálni a túlcsordulás jelzőbitet!

A tört szorzása egész számmal (előjel figyelembevétele nélkül) úgy történik, hogy (mivel csak wordöket szorozhatunk) az egész számmal külön szorozzuk meg a törtszám egész- és törtrészét, majd a két eredmény longwordöt összeadjuk. Itt is érdemes megvizsgálni, hogy nem történt-e túlcsordulás.

Egészrész függvény megvalósítása: ha a törtszám adatregiszterben van, akkor egy swap utasítással az egészrészt az alsó word-be mozgathatjuk (az egészrész felhasználása után ne felejtsük el visszaállítani az eredeti helyzetet egy újabb swap utasítással!). Ha a tört memóriaregiszterben van, akkor egy wordös move utasítással onnan egyszerűen az egészrészt kivehetjük. Egészrész érték pontosítására (kerekítésére: tehát pl. 1.5 egészrészére 2-t kapjunk) két módszert használhatunk: vagy hozzáadunk longwördösen $8000-t a törtszámhoz (gyakorlatilag 0.5 hozzáadása) és a pontosított egészrész kiolvasása után ezt kivonjuk (visszaállítjuk az eredeti állapotot), vagy a második példaprogramban bemutatott módszert használjuk (a kipontosvesszőzött 4 sor). Ez utóbbi akkor alkalmazható, ha a tört értékét összeadás, vagy kivonás során megváltoztatva vagyunk kíváncsiak a kerekítet értékre. Ilyenkor előre beállíthatunk törtértéknek 0.5-et, és a későbbiekben már a kerekített egészrészértéket kapjuk meg.

Adott a képernyőn egy alakzat, melynek ismerjük x1 és y1 koordinátáját. Ennek az alakzatnak el kell mozognia a x2;y2 koordinátájú helyre, mondjuk 32 fázisban. Az alakzat elmozdulásvektora: kiszámítjuk az x1;y1 és x2;y2 helyzetek közti elmozdulás nagyságát (x elmozdulás=x2-x1, y elmozdulás=y2-y1), majd ezeket elosztjuk 32-vel. Az osztást végezhetjük a fent említett módszerrel, de bitléptetéssel sokkal gyorsabban megoldható (2 hatványok előnyben). Erre láthatunk példát az alábbi programrészben, mely az előző számban közölt programra épül. Először hívjuk be az előző számban levő egérrutint, majd annak "irq" részét cseréljük ki az itt láthatóra. Ezenkívül az előző "plot" rutint kell oly módon megváltoztatni, hogy azt megkétszerezzük, és a másodikban a bchg utasítást kicseréljük bclr-re (tehát készítünk egy ponttörlőt) és elnevezzük "plot2"-nek.

Maga az új program a következőt cselekszi: az egérrel vezérelhető pontból a képernyő közepén levő pontba 32 fázisból mozgat egy pontot. Minden 1/50-ed másodpercben elindít egy pontot, az előző pontok adatait egy táblázatba rakja, melyet mindig arrébbtol. Az egér mozgatásával érdekes effekteket hozhatunk létre, később az egérrel vezérelt pont pályáját letárolhatjuk és esetleg demoba is berakhatjuk. Még érdekesebb a dolog, ha mindkét végpontot mozgatjuk. Érdekes effektet kapunk akkor is, ha kiiktatjuk a törlő rutint, ekkor az előző fázisok kinn maradnak a képernyőn.

A kódról: központi szerepe van annak a táblázatnak, melyben a mozgó pontok adatait raktározzuk. Ezek: jelenlegi x koordináta, x elmozdulás/32, jelenlegi y koordináta, y elmozdulás/32 (mindannyian longwordösek és törtszám alakban vannak). A táblázatban eredetileg negatív számok vannak. Ennek oka, hogy a rutin indításakor még nincs mozgatandó pont, ezek száma később (32/50-ed másodperc múlva) lesz maximális. Addig a rutin a negatív számok teszteléséből tudja, hogy nem kell pontot kiraknia, illetve törölnie.

Tehát a rutin először a mozgó pontokat törli (ez egy egyszerűbb ponttörlő, mivel nem határozza meg pontosan a törlendő bit helyét, csak a byte-ot, ahol az szerepel), majd a táblázatot arrébbtolja. Ezután a következő pont elmozdulásvektorainak kiszámítása következik, melyhez a koordinátákat átalakítja törtalakra (swap utasítások segítségével). Mivel a pontok 32 fázisban mozognak, ezért egy 32-es osztás jön, amit bitléptetéssel egyszerűsítettünk le. Eredetileg az elmozdulásvektorokat kellene osztani. Az elmozdulásvektorok kiszámításánál negatív előjelek is képződnek. Ha tehát a kiszámított elmozdulásvektor bitjeit léptetnénk arrébb, az előjel bit is mozogna, ezért annak állapotát meg kéne jegyezni, majd később visszaírni, így a programban bemutatott módszer gyorsabb. (A kipontosvesszőzött részt használva kerekítve kapjuk meg a koordináták egészrészét). Miután az induló koordinátákat (a mouse koordinátáit) és a lépésközöket elrakta a táblázatba, a pontok koordinátáihoz hozzáadja a lépésközöket (elmozgatja azokat), majd kirakja őket.

```
irq:	movem.l	a0-a6/d0-d7,-(a7)
	bsr	plot2	;regi pont torlese
	bsr	mouse
	bsr	plot	;uj pont kirakasa
	lea	kepernyokezdet,a1
	lea	datas(pc),a0
	moveq	#31,d2
torol:	move.w	(a0),d0	;xcor egesz
	bmi.s	nincs
	move.w	8(a0),d1	;ycor egesz
	asr.w	#3,d0	;x byte-ok
	mulu	#szeles/8,d1	;y byte-ok
	add.w	d1,d0	;x+y byte-ok
	clr.b	(a1,d0.w)	;torol
nincs:	lea	16(a0),a0
	dbf	d2,torol	;uj pont
	lea	datas(pc),a0
	moveq	#127,d0
scroll:	move.l	16(a0),(a0)+	;arrebb
	dbf	d0,scroll
	lea	datas(pc),a0
	moveq	#0,d0
	moveq	#0,d1
	move.w	mousex(pc),d0
	move.w	mousey(pc),d1
	move.l	#szeles/2,d2	;kepernyo-
	move.l	#magas/2,d3	;kozepe
	swap	d0
	swap	d1
	swap	d2
	swap	d3
	move.l	d0,496(a0)	;kiindulox
	move.l	d1,504(a0)	;kiinduloy
;	move.l	#$00008000,496(a0)
;	move.l	#$00008000,504(a0)
;	add.l	d0,496(a0)
;	add.l	d1,504(a0)
	lsr.l	#5,d0
	lsr.l	#5,d1
	lsr.l	#5,d2
	lsr.l	#5,d3	;lepeskoz=1/32
	sub.l	d0,d2
	move.l	d2,500(a0)	;x lepeskoz
	sub.l	d1,d3
	move.l	d3,508(a0)	;y lepeskoz
	moveq	#31,d2
ploti:	move.l	(a0),d0	;regi x
	bmi.s	neg	;meg nincs pont
	add.l	4(a0),d0	;eggyel arrebb
	move.l	d0,(a0)	;uj x vissza
	move.l	8(a0),d1	;regi y
	add.l	12(a0),d1	;eggyel arrebb
	move.l	d1,8(a0)	;uj y vissza
	swap	d0	;x egeszresze
	swap	d1	;y egeszresze
	move.l	d0,d3
	asr.w	#3,d3	;x byte-ok
	mulu	#szeles/8,d1	;y byte-ok
	add.w	d1,d3	;x+y byte-ok
	not.w	d0	;melyik bitet
	bset	d0,(a1,d3.w)	;csere
neg:	lea	16(a0),a0
	dbf	d2,ploti
	movem.l	(a7)+,a0-a6/d0-d7
	move.w	#$0020,$9c(a6)	;irq off
	rte
datas:	blk.l	4*32,-1	;128 longword=-1
```

Grafikus utilityk PC

GRAPHIC WORKSHOP 6.1 <==> IMAGE ALCHEMY 1.5

Hello mindenkinek!

Gondolom találkoztatok már azzal a problémával, hogy a megrajzolt képet az aktuális rajzprogram nem printeli ki. Ekkor jöhet a következő rajzprogram. Aha! Az a bökkenő, hogy más a formátuma. Na most mit csináljunk? Ezen a problémán segítenek a grafikai utility-k. Ezek közül a Graphic Workshop 6.1-et és az Image Alchemy 1.5-öt mutatom be, majd összehasonlítom használhatóságukat, kezelésüket, stb...

Graphic Workshop 6.1

A program 16 különböző grafikus formátumot ismer. Ezekről nem írok bővebben, mert az összehasonlításban ez lesz az egyik alap. Azoknak azonban, akik nem ismernék a programot, felsorolom azokat a kiterjesztéseket, amelyeket a gws ismer: **.MAC .GEM/.IMG .PCX .GIF .BMP .IFF/.LBM .TGA .MSP .WPG .PIC .TIF .EXE .TXT .EPS .CUT .RLE** A billentyűfunkciók : **?** - a gws help-je; **A** - kijelöli az összes file-t; **C** - törli a kijelöléseket; **T** - az adott file-t kijelöli; **U** - az adott file-ról leszedi a kijelölést; **L** - lemezegységváltás; **D** - adott file törlése; **R** - adott file átnevezése; **S** - shell to dos; **ESC** - quit to dos. Jöhetnek az F billentyűk: **F1** - a kiválasztott képet printelhetjük ki. - Printeléskor a program felajánlja a Laser Jet és a PostCript printer használatát, ezenkívül igénybe vehetjük még azt a printert is, amit az installáláskor kijelöltünk. 19 különböző printerdriver közül választhatunk. ;F2 - formátumok közötti konverzió. - A konvertálás során csak az extension változik, a név nem!; **F3** - dither - a szó pontos jelentése: reszketés. Valamennyire takarja a funkció fogalmát, ugyanis a képeket lekonvertálhatjuk mono-ra, vagy mint az F9 egyik funkciójánál láthatjuk majd 256 színűről 32,16-ra is. Választhatunk különböző algoritmusok között is: Bayer, Floyd-Steinbrg, Burkes, Stucki. Ezek az algoritmusok között nem sok a különbség. Egyik gyorsabb, másik pontosabb ... **F4** - Információt kaphatunk a képről: méretéről, színeinek számáról, header-jéről, tömörítési algoritmusáról...; **F5** - A kép egy darabját kivághatjuk. Ha a bal <shift>-et nyomjuk, akkor a kép bal oldalát és a tetejét vághatjuk le. Míg a jobb <shift> hatására a kép alját és jobb oldalát; **F6** - A kép negatívját kapjuk meg; **F7** - Forgathatjuk a képet. Ebben a menüben kiválaszthatjuk, hogy 90 -al, 180 -al, 270 -al forgatjuk e el a képet, vagy vertikálisan, vagy horizontálisan forgatjuk át; **F8** - Széthúzhatjuk vagy összenyomhatjuk grafikánkat. Először egy százalékot kér, ami x-re és y-ra is vonatkozik. Ha, olyan x és y százalékot választunk, melyek különböznek, akkor nyomjuk meg az F8-at és így már beírhatjuk külön az x-re és y-ra



vonatkozó százalékot. Ha nem akarunk szórakozni a százalékszámítással, akkor nyomjuk meg még egyszer az F8-at és így közvetlenül beírhajuk a kívánt x, y koordinátát. F10-re elkezdi a konverziót. F1-re abortál. ; **F9** - színeffektusok: - **colour reduction** - színleredukálás: Kiválasztjuk, hogy képünket, mely már ismertetett eljárással redukáljuk le. Majd meg kell adnunk, hogy hány színű legyen a konverzió. - **Grey scale** - konverzió szürkeárnyalatra. Megadható, hogy hány szürkét használjon a program. - **Softened** - Lágyítás, homályosítás. Az egymás mellett lévő színek eltéréseit csökkkenti. Ezt az egész képre nézve végzi. A folyamat során a bittérkép általában nem változik, csak a palettát számolják át. **Sharpened** - Élesítés. Ugyanaz, mint a homályosításnál, csak éppen a fordítottja. - **Smudge** - Elmaszatolás. ùgy gondolom, hogy ez a név teljesen takarja a funkciót. - **Spatial posterize** - Térbeli
Választhatunk, hogy a kimeneti file-ban a legkisebb pont 2x2-es, 4x4-es, 8x8-as, vagy 16x16-os négyzet legyen. A leírásban az olvasható erről a funkcióról, hogy mostanság ezt a módszert használják az angol television news-ban, arra az esetre, ha a beszélgetésben szereplő ember nem szeretné felfedni kilétét. Próbáljuk ki egy arccal, hogy mit csinál vele a program. Tuti felismerhetetlen. - **Promote to 24 bits** - a kívánt file-t átalakítja real típusú, tehát 24 bites képpé.; F10 - **scan** - Sajnos nem tudtam szerezni Scanjet IIc és Scanjet plus-t sem, így nem tudom e menürendszer működését leírni.
Remélem a következő számban valami bíztatóbbat tudok majd mondani erről.

No még néhány szó a billentyűkről. Ha kiválasztunk egy filet és az <enter>-t a bal <shift>-tel nyomjuk le, akkor a program felajánl többféle megjelenítési módszert : - **Display normally** - Normál megjelenítési rendszer. - **Display as Grey** - Megjelenítés szürkeárnyalatban. - Remap fixed - 16 színűre konvertálja a képernyőt úgy, hogy a 16 color rögzített értékű. - **Remap quantized** - Ugyanaz, mint az előbb, de itt a színeket az eredeti palettából keveri ki. - **Bayer** - **Floyd** - **Burkes** - **Stucki dither mono** - Az F3-ból már ismert művelet. Lekonvertálja mono-ra, majd megjeleníti. **Threshold** - A képünket ilyen formában jeleníti meg: 'high contrast black&white'. - **Floyd** - **Burkes** - **Stucki dither colour** - A már ugyancsak ismert színes konverzió, csak most nem file készül, hanem megjelenítjük. - **Display reversed** - A kép negatívját láthatjuk. ; Már tényleg nincs sok hátra bírjátok ki! Ha valamilyen kép megjelenítés alatt van, tehát látjuk, akkor az 'r', 'g', 'b' gombokkal növelhetjük a kép red, green, blue komponensének arányát. Ha 'R'-t, 'G'-t, 'B'-t nyomunk, akkor csökkenteni lehet a komponenseket. Így lehet, hogy egy tök jó képet kreáltunk vagy csak megtetszik, akkor nyomjuk meg a bal <shift>-et és az <esc>-et. Ezáltal lementhető a kép. Kivégeztük a billentyűket.

Az install részből egyetlen gondolat: Ha valakinek véletlen olyan SVGA-ja lenne, amit nem ismer a gws, akkor egy dolgot lehet tenni. Végy elő az svga utility disk-et és másolja át a VESA.EXE-t, vagy VESA.COM-ot és válassza a gwsinstallban a 'general vesa v2.1'-et. Majd minden nap mikor használni akarja a gws-t, egyszer a nap elején indítsa el a vesa.*-ot. Így működni fog a gws. A Graphic Workshop-ról ennyit.

A következő hónapban az Image Alchemy következik. Azután pedig a kettő összehasonlítása. Sziasztok.

Molnár Károly

Az októberi számtól (ahogyan azt már remélhetőleg észrevettétek) bevezettük a játékok géptípusonkénti ismertetőjét, kiértékelését. Több levél is jött szerkesztőségünkbe, amelyben azt írtátok, hogy pl. miért csak két oldal PC rovat van ebben meg ebben a számban. Sohasem volt csak két oldala egyetlen géptípusnak sem, ezt bizonyítandó visszamenőleg leközöljük az első három szám játék-géptípusait.

1. szám ('92 június)	C64	Amiga	PC	Atari
Rubicon	**	**	--	--
Humans	--	**	**	--
Heart of China	--	**	**	--
Realms	--	**	**	**
Pinball Dreams	--	**	**	**
Space Crusade	--	**	**	**
Storm Master	--	**	**	**
Ramses	--	**	--	--
Final Conflict	--	**	--	--
Space Gun	**	**	--	**
Harlequin	--	**	--	**
Microprose Formula One	--	**	**	**
Knightmare	--	**	--	--
Elvira II.	--	**	**	--
Trasures of Savage Fr.	--	**	**	--
Eye of Beholder II.	--	**	**	--
Ecoquest 1.	--	--	**	--
Conquest of the Longbow	--	--	**	--
Monkey Island 2.	--	**	**	--

2. szám ('92 július)	C64	Amiga	PC	Atari
Special Forces	--	**	--	**
Steel Empire	--	**	--	--
Locomotion	**	**	--	--
Addams Family	**	**	**	**
Robosport	--	**	--	--
Warriors of Relaine	--	**	--	--
Covert Action	--	**	**	**
Discovery	--	**	--	--
Mad TV	--	**	**	--
Wizardry 7	--	**	**	--
Ishar	--	**	**	**
Gunship 2000	--	**	**	--
Star Trek	--	--	**	--
Epic	--	**	**	**
California Games	**	**	--	**
Klax	**	**	--	**
Blue Lightning	--	--	--	**

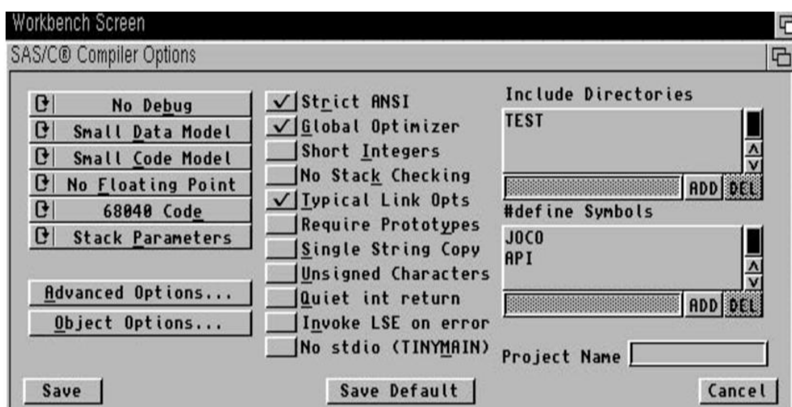
3. szám ('92 szeptember)	C64	Amiga	PC	Atari
Super Tetris	--	**	**	--
Bonanza Bros	**	**	--	**
Hook	**	**	**	**
Guy Spy	--	**	**	**
Regent	--	**	**	--
Space Max	--	**	**	--
Civilization	--	**	**	--
Push-Over	--	**	**	**
Floor 13	--	**	**	--
Lure of The Teptress	--	**	**	**
Fate Gates of Dawn	--	**	**	**
Ishar	--	**	**	**
Megafortress	--	**	**	**
Wing Commander II.	--	--	**	--
Ultima Underworld	--	--	**	--
Aces of the Pacific	--	--	**	--

Természetesen a következő számoktól jobban támogatjuk majd a C64 tulajdonosokat is.

A Rendszerbarát

Ebben az számban a SAS/C® fordítót mutatjuk be. A fordító már nem teljesen új, de a korábbi fordítókhoz képest több újdonsággal rendelkezik.

A leglényegesebb újítás, hogy a SASCOPTIONS nevű program segítségével egyszerűen állíthatók a fordítási opciók (bár nem mindegyik). A képen a program nyitóképernyője látható, további képernyők érhetők el az Advanced Options és az Object Options kiválasztásával. A SAS Institute Inc. által kiadott, opciókat összefoglaló file 143 fordítási opciót tartalmaz. (A file nem található meg a fordító lemezein.) Ezen opciók többségéről részletes ismertetés jelent meg a GURU II/7, 8, 9 és 11-es (lemez)számában. Az egyik hasznos és eddig nem ismertetett opció a -ph, melynek segítségével előfordított file-ok hozhatók létre. Ezen file-ok segítségével meggyorsítható a fordítás, különösen abban az esetben, ha hard-disk nem áll rendelkezésre. (A file-ok száma nem korlátozodik egyre, mint Aztec C 5.0 esetén.)



További módosítás, hogy a teljes programfejlesztés Workbench-ből (is) végezhető. Egy kis segédprogram (sascsetup) segítségével minden file-hoz icont kapcsolhatunk.
A fordító editora nem változott, továbbra is a LSE-t mellékelik, de lehetőség van a teljes helyettesítésére a CED-del. Erre szolgál a fordító -E opciója és az LtoCed program. Néhány pozitív tulajdonsággal az LSE is rendelkezik: pl. reguláris kifejezések keresése, forrásszöveg automatikus tördelése.

A fordító (természetesen) alkalmas 1.3 és 2.0-s KickStart alatti fejlesztésre is. Ennek érdekében két változat include file-t tartalmaz: a megszokott 34-es verziószámút az 1.3-as, 36-os verziószámút (2.02) a 2.0-s rendszer alatti fejlesztésre. Ez utóbbi már elég réginek számít, mert jelenleg már a 39-es verziószámú file-okat is kibocsátotta a Commodore cég, a következő KickStart változat béta tesztelésére. Sajnos az 1.3-as include-file-okkal írt programok fordítása nem mindig oldható meg a 2.0-s include-file-okkal, mert a két változatban olyan függvények paraméterezése is eltér, melyek nem változtak meg. Ennek oka az, hogy az 1.3-as include-file-ok több helyen pontatlanok.

A fordító mostani változata sem teszi lehetővé assembly sorok beszúrását a C forráskódba. Viszont lehetővé teszi assembly-ben írt rutinok meghívását regiszteren keresztüli paraméterátadással. Egy ilyen rutin deklarációja a következőképpen nézhet ki:

```
ULONG __asm myroutine(register __a0
char *, register __d0 LONG);
```

Az assembly program fordítása történhet a C fordítóhoz tartozó macro-assemblerrel vagy akár a HiSoft Devpac fordítójával is. Néhány szabályt azonban be kell tartani. A legfontosabb, hogy egy aláhúzásjel adódik a C-beli függvény neve elé a fordítás során. A C program globális változói az XREF segítségével érhetők el, míg az assembly rutin változói (cimkéi) XDEF direktívával kapcsolódhatnak a külvilág felé. Az assembly program váza az alábbi lehet:

```
        INCLUDE "hardware/cia.h"
        XREF _ciab
        XDEF _myroutine
        SECTION pelda,CODE
_myroutine:
        ...
        rts
        END
```

A függvény visszatérési értékét a d0 adatregiszterben kell hagyni. Az assembly rutinban a regiszterek közül d0-d3, a0-a3 megőrzése biztosan nem szükséges, a további regiszterek között vannak kötött funkcióval rendelkezők. További információk nyerhetők az omd segédprogram segítségével.

Programozók számára néhány információ:

A Soft-Logik Publishing cég a HotLinks program után kiadta a **HotLinks Developers Kit** nevű programcsomagot is. Ennek segítségével különféle programoknak HotLinks felület alakítható ki, mellyel programok közötti dinamikus adatcsere valósítható meg. A csomagban a részletes ismertetésen kívül néhány program forráskódja is megtalálható.

Nico François sem pihent az eltelt hónapokban: május végén készült el a **powerpacker.library** újabb verziója (V35 Release 1.5, 35.344), melynek legfőbb újdonsága, hogy közel kétszer gyorsabban tudja kitömöríteni a PP-s file-okat, ha azok library-mode-ban lettek tömörítve. Június végén a reqtools.library-nek jelent meg újabb verziója (V38, 38.347 (1.3) ill. 38.693 (2.0)), mely azzal dicsekedhet, hogy a WB2.1-hez alkalmazkodva felkészítették a locale.library használatára, így már nem csak angolul küldheti üzeneteit.

Többen használják a **ProWrite** szövegszerkesztőt,de kevesen ismerik a TOOL TYPES-ban megadható paramétereit. Íme a 3.2.4-es verzió által ismert kulcsszavak listáa (a rövidítés és a teljes alak is alkalmazható.)

```
sw      smartwindows
dw      dumbwindows
asl
wb      workbench
screen:
screen=
colors:
colors=
colours:
colours=
pr      productivity
sr      superhires
hr      hires
mr      medres
lr      lores
```

Megszünt a korábbi verziók (pl. 3.1.1) néhány kulcsszava:

```
pc      partialcolor
nc      nocolor
```

(JOCO)

AMIGA 4000 előzetes

Avagy 7 év fejlesztőmunkájának gyümölcse végre a vásárlók asztalára kerülhet.

Régóta keringenek a hírek az Amiga 4000-es gépről, rengeteg - többnyire téves - információ forgott közkézen. Az egyik leghihetőbbet még a GURU is leközölte, de most végre itt vannak a pontos adatok. Az elkövetkezedő sorok az Amiga 4000-ről szólnak - csak röviden, mert a gép európai bemutatója Bécsben volt az Amiga World kiállításon, a lapzárta közelében. A kiállításon természetesen a GURU is részt vett, és sikerült néhány villámgyors tesztet is lefuttatni a gépen. Tárgyalások folynak a Commodore-al egy teszt gépről is, reméljük a következő számban már a GURU szerkesztőségében tesztelt gépről írhatunk! - A dolog egyébként nem biztos, ugyanis a Bécsben bemutatott gépek is befejezetlennek tűntek mind szoftver, mind hardver téren.

Most lássuk a gépet:

CPU

Motorola 68040-es processzor 25 Mhz órajellel. A processzor egy cserélhető kártyán foglal helyet.

MEMÓRIA

2 MByte Chip RAM * max. 16 MByte FAST RAM mindkettő SIMM modulokban, az A3000-ben megszokott ZIP tokozással szemben.

CSATLAKOZÓK

Billentyűzet
Egér/Joystick/Fényceruza/Tablet (2 db)
Soros (RS232)
Párhuzamos (Centronics)
Video (RGB analóg és RGB digital)
Audio Jobb/Bal
Belső és külső floppy csatlakozók
Belső AT buszos Winchester csatlakozó

A Floppy 1.76 MByte kapacitású, 880 KByte-os módban is használható, képes 720K vagy 1.44MByte MS-DOS formátumú lemezek írására/olvasására.

Az A3000-be beépített SCSI kontroller elmaradt, helyére egy AT buszos vezérlő került, amely max. két winchestert tud kezelni. Az új csatoló sebessége (tesztjeink szerint) körülbelül megegyezik az A3000 SCSI csatolójának sebességével, viszont lemondhatuk az SCSI eszközök kezelésének lehetőségéről - pl. SyQuest cserélhető winchester, Scanner, Dat, stb.

AA-Chipset

Az "Advanced Amiga" (Továbbfejlesztett Amiga) szavak kezdőbetűiből áll össze az új grafikus chip-készlet neve. Az újdonságok:
új felbontások pl. 800x300, vagy 800x600 interlace. Minden felbontásban használható 8 bitplane - 256 szín, 16.8 milliós palettából vagy az új HAM8 üzemmód amely közel 260.000 színt jelent egyszerre a képernyőn! Tapasztalataink szerint 1280x512-es felbontásnál a HAM8-as képek minősége kifogástalan!
A jó öreg "Kövér Ágnes" és "Denise" helyét a "Lisa" és "Alice" nevű IC-k vették át. Ezek a régi chip-ek 32 bites változatai. A blitter órajale változatlan, 7.09 MHz, viszont 32 bitet tud egyszerre mozgatni a korábbi 16-tal szemben. Így a teljesítménye közel kétszeresére növekedett, ami bizony nem túl meggyőző a nagyfelbontású 256 színű grafikák manipulálására. A Bécsben kipróbált gépen 640x512-es 256 színű Wokbench képérnyőn szabad szemmel megfigyelhető volt (!) amint a blitter törli a képernyőt, vagy egy ablak elmozdításakor idegtépő lassúsággal regenerálja azt.
Egy hasonló teljesítményű IBM-PC (33Mhz 486DX) a legolcsóbb VGA kártyával is gyorsabban kezeli a 256 színű képernyőket mint az Amiga 4000-es.
Újdonság még, hogy a sprite-ok felbontása is programozható, így az eddigi kisfelbontású, kocka alakú pixelekből felépített kurzor helyett most valóban az aktuális képernyőmódhoz igazodó felbontásúpointerrel dolgozhatunk.
A gép hangja változatlan, vagyis ugyanaz mint a 7 évvel ezelőtt bemutatott A1000-es gépben.
Az Amiga 4000-ben 3.0-ás Kickstart található, amely az új AA-Chipset kezelésén kívül csak néhány apróbb dologban tér el a 2.0-ás Kickstart-tól. Szintén a géphez jár az AmigaDOS 3.0, amely gyakorlatilag a GURU/3-as számában leírt 2.1-es AmigaDOS-as egyezik meg, és persze kezeli az új grafikus üzemmódokat is.
A gép ára 6 MB RAM-mal és 120 MB Winchesterrel 4500 DM körül várható, ami rendkívül kedvező. Ennyit dióhéjban az új Amiga csúcsmodellről, várhatóan a következő számban a legapróbb ellenállásig szétszedjük majd, és megvizsgáljuk az Amiga 4000-est.

Marinov 'Gaborca' Gábor

Morph Plus
Szebb, gyorsabb Metamorph!

Az amerikai ASDG, az Art Department és más neves szoftverek fejlesztője piacra dobta új programját a Morph Plus-t. Ez valószínűleg válasz az ImageMaster effekt-özönére, és nem is akármilyen! A Program megvásárolható külön, vagy az ADPro-hoz modulok formájában, és a következőket tudja: Metamorphosis, amely szebb, jobban kezelhető és gyorsabb mint, ami az ImageMaster-ben található. A hasonló programoktól teljesen eltérő a felhasználói felület: a Morph első és utolsó fázisa helyett egyszerre csak egy ablakot látunk, de a első kép alatt fátyolszerűen (LightTable) megjelenik a másik kép is.
Ez lehetővé teszi a nagyon pontos beállítást. Mindezek mellett a program nagyfelbontású 24 bites képek között átlagosan 3 perc alatt készít el egy képkockát. A Morph Plus lehetővé teszi az átalakulást mozgó képsoron is (Full Motion Metamorph), ehhez ad segítséget a FRED (Frame Editor, az ADPro-hoz tartozó animáció szerkesztő) egy módosított változata, amelyet mellékelnek a Morph-Plus-hoz.
Mindezeken kívül lehetőség van a képek torzítására (Warping), hullámoztatására (Ripple) és ezeknek midenfajta kombinációjára.





















Környezetvédelem
A Commodore-tól

A Commodore németországi komplexuma környezetvédelmi programot hírdetett a német környezetvédőkkel közösen. A program a használt számítógépekre, perifériákra valamint ezek csomagolóanyagaira terjed ki. Az elértéktelendett perifériákból az újrafeldolgozható anyagokat hasznosítják, a csomagolóanyagokból pedig újrapapírt állítanak elő. A perifériákért fizetnek, pl. 65 DM-t egy billentyűzetért, lemezmeghajtóért stb., 95 DM-t egy monitorért.

ADPro Upgrade
Az ADPro és az AA Chipset

Az ASDG Inc. bejelentette az ADPro ún. "Retroactivate Upgrade"-jét. Az Amiga 4000-es új grafikus üzemmódjait az ADPro már EGY ÉVVEL ezelőtt -a 2.0.0-ás verziótól kezdve- támogatta. Ha érzékeli az új grafikus rendszert, akkor képes 256 színű és HAM8 (256000 színű) képek megjelenítésére!

GVP újdonságok
a megszokott színvonalon

Az amerikai GVP - Great Valley Products sok újdonságot mutatott be az amerikai "World of Commodore Amiga" és a Bécsben megrendezett "Amiga World" kiállításokon. Az IO Extender egy A2000, A3000-be helyezhető bővítőkártya, amelyen két soros és egy párhuzamos port található. A soros portok nagysebességű (114000 baud) kommunikációra is alkalmasak (az Amiga soros portja az operációs rendszeren keresztül max. 38400 baud-ot biztosít) a beépített hardver puffer segítségével.
Jó hír a videósoknak, hogy hamarosan piacra kerül egy olcsó, ám nagyon jó minőségű GVP Genlock, amely minden Amiga modellhez használható. Az Impact Vision szoftvereinek is hamarosan kijön az új változata, a MacroPaint 24-et teljesen újraírták, jobb, gyorsabb lett. A Desktop Darkroom egy képfeldolgozó program, a MyLAD pedig egy vezérlőprogram, amely az IV24-et képátúsztatásra teszi alkalmassá.
Az új hardverek mellett a GVP a szoftver piacot is célbaveszi. A tesztek során Mirage-nak elkeresztelt, végső nevén pedig Image Effects nevű programcsomag is hamarosan kapható lesz. Ennek egyik külön is kapható moduljának, a CineMorph-nak a tesztjét a következő GURUban olvashatod.

Marinov 'Gaborca' Gábor

Ebben a számban a szokásoktól eltérően nem egy elterjedt, bevált video-kártyát tesztelünk, hanem egy szenzációsan újat! A kiváló minőségű, megbízható termékeiről ismert Great Valley Products (GVP) szokásához híven valami fantasztikus dolgot alkotott!

A GURU a világon az elsők között mutathatja be a programozható felbontású EGS-110/24 24 bites grafikus rendszert az Amiga 2000-es gépekhez.

Nem véletlen a rendszer elnevezése, ugyanis az EG-110/24 nem csak egy egyszerű kártya, amelyen ragyogó 24 bites képeket nézegethetünk, esetleg a mellékelt minimális tudású rajzolóprogrammal különböző színű köröket rajzolhatunk a képre. NEM. Az új GVP kártya elsőként lehetővé teszi, hogy az Amiga programok a kártyán fussanak valós időben, 16.8 millió színnel! Ezt a GVP szakemberei gyakorlatilag a graphics.library átírásával érték el.

És most lássuk a paramétereket!

Az EGS-110/24-et a GVP turbókártyákon (030, 040) található speciális 32 bites csatlakozóra kell illeszteni. A külső 32 bites csatlakozás igazi 64 bites belső architektúrát takar. Az EGS-110/24 az első olyan kártya Amigához, amely a sebesség növelése érdekében 64 bites belső adatbusszal rendelkezik. Az adatok mozgatásáról a GVP turbókátyán lévő 68030-as vagy 68040-es processzor gondoskodik.

Néhány sebesség adat:

Adatmozgatás a video memóriában: (blockwrite): max. 576 Mbyte/sec (50 MHz 68030)
Vonalhúzás sebessége (lines): 3 millió pixel/sec (33 MHz 68040)

Ezek az értékek jobbak mint sok TIGA alapú (TMS 34010, 34020 grafikus processorral ellátott) kártyánál.

A kártya felbontása szabadon programozható, de a beállítható értékeket befolyásolja a videomemória mérete (4 vagy 8 MByte) és a monitor típusa. Néhány tipikus érték:

Commodore 1084S:
768x575 - 50 Hz lace
640x400 - 50 Hz lace
640x200 - 50 Hz non-lace

Commodore 1950/60:
(és legtöbb multisync monitor 15KHz-31.5KHz-es sorfrekvencia tartományban)
640x480 - 60 Hz non-lace
800x600 - 60 Hz non-lace
1024x768 - 60 Hz non-lace

IDEK 5117/21,5317/21: (és a legtöbb multisync monitor 30KHz-50KHz-es sorfrekvencia tartományban)
640x480 - 90 Hz non-lace
800x600 - 80 Hz non-lace
1120x832 - 60 Hz non-lace

IDEK 5317/21: (és a legtöbb multisync monitor 30KHz-80KHz-es sorfrekvencia tartományban)
1024x768 - 90 Hz non-lace
1120x832 - 70 Hz non-lace
1600x1280 - 50 Hz non-lace
1600x1280 - 100 Hz lace

Minden felbontásban szabadon választhatjuk meg a színfelbontást 1 bitplane-től (2 szín) a 24 bites módig, azaz 16.8 millió színig. Az EGS-110/24 hardvere mindezek mellett még egy 64x64 pixel méretű 4 színű hardver spriteot is kezel!

A kimenetet egy 15 pólusú VGA csatlakozón, vagy különválasztott R, G, B, HSync, VSync csatlakozókon érhetjük el. Egy kapcsolójel is ki van vezetve, ezt az EGS könyvtárakon keresztül aktiválhatjuk. Így a rendszerhez elegendő egyetlen monitor is, amelyre az Amiga és az EGS-110/24 jele is rá van kötve egy elosztódobozon keresztül. Az átkapcsolás a kapcsolójel segítségével automatikusan történik. A kártya kimenetei mellett található egy bemenet is, amelyre külső video (vagy blackburst) jelet adhatunk, a kártya ehhez szinkronizálja magát.



A hardver fantasztikus, és ez a kártya az első amely gyakorlatilag nem csupán 16 millió színű képek szemlélgetésére való, hanem VALÓDI ALKALMZÁSOK is futtathatók rajta, a WorkBench driver segítségével. Az EGS kártya működtetését hat Amiga Runtime-library könyvtár végzi (amelyek gyakorlatilag megegyeznek a VISIONA kártya (GURU/1) könyvtáraival!).

A Workbench Driver egy kis program, amely "elfogja" az alkalmazások graphics.library hívásait és átalakítja azokat az EGS könyvtár hívásokká. Így a programok az Amiga képernyő helyett, a grafikus kártya képernyőjén futnak. A Driver Kickstart 2.04 (V37.175), vagy ennél magasabb verziószámú kickstart-al és WorkBench-csel működik. A 2.04-es rendszer már lehetővé teszi 8 Bitplane-es (256 színű) képernyők megnyitását, a 3.0-ás Kickstart pedig már 16.8 millió (24 bitplane-es) képernyők megnyitását is engedélyezi. Ez az eljárás persze nem használható azoknál a programoknál, amelyek közvetlenül írnak a képernyő memóriába, vagy a blitter regisztereibe, így például szinte egyetlen játékprogram sem működik. A felhasználói programok, (amelyek csak legális függvényhívásokat alkalmaznak), viszont teljes pompájukban jelennek meg. A PageStream kiadványszerkesztő például minden átalakítás nélkül működik 1280x1024-es 256 színű módban!

A GVP támogatja a fejlesztőket, kérésre elküldi az EGS könyvtárak teljes dokumentációját. EGS kompataibilis programok fejlesztése nem okoz nehézséget grafikus kártya nélkül sem, ugyanis a könyvtárak speciális változatával a kimenet akár standard Amiga képernyőre is átirányítható. Így bárki írhat programokat sokezer dolláros kártya nélkül is!

Marinov 'Gaborca' Gábor

DEMOLOGIA



CDTVMusicdisk/ MUFFBUSTERS: Az utóbbi időben láthatóan beindult a hazai scene! MUFFBUSTERS, akiktől korábban több játékot is láthattunk most a CDTV grafikai anyagát használta fel ezen zenelemez elkészítéséhez! Az ötlet pompás, a látvány is lenyűgöző, viszont a kezelőpulton egy gomb sem működik, s az sem ritka, hogy más demokból ismerős hangszerek ill. dallamok csendülnek fel. Kár érte!



In The Kitchen/Anarchy: Sokak szerint hosszú idők óta ez a csoport egyik legkevésbé sikerült produkciója. Nem vagyok fanatikus anarchysta, de ezzel semmiképpen sem értek egyet. Facet rajzait és 4-mat zenéjét a hajdani Rednexből szerződtetett coder, Xience keltette életre nem kevés sikerrel. Kezdetnek két vectortestet mixelt össze fésűszerűen, azaz minden második sort felhasználva, majd egy rendkívül hatásos térbeli scrollt mutat be. Később 1280 pontból felépített testeket láthatunk, egy új típusú dinamikus stencilvectort, természetesen néhány képernyőnyi mostanában igen divatos shadebob rutint, valamint sok egyebet, amire itt sajnos nincs elég hely!

Spasmolytic/SPACEBALLS: Az előző nyár nagy meglepetése ez a partygyőztes trackmo. A csoport, melynek tagjai egyébként az azonos című film alapján választották neveiket a tavaly norvégiai Amega conferencián ismeretlenekből sztárrá lettek, s azóta is töretlenül nyomulnak tovább a scenen. A program törzsét a különféle rubber ill. light sourced vectorok adják, de emellett bemutatják érdekes fractal rutinjukat ill. egy rendkívül látványos 3D-s copperscrollt is.



Evolution/DESIRE: Méltánytalanul került a süllyesztőbe ez a holland trackmo, hisz a csoport codere Guy Frost a közismert interferenciaefektus eddig sosem látott kombinációit mutatja be. A megszokott körök számát tovább növelte, s emellett osztott képernyőn a jelenség több változatát villantja fel. A változó színeket fehérzajjal ill. egy időnként megjelenő logoval variálja. A demo fényét csak tovább növelik Ego pajzán képei ill. Facet kezdőgrafikája.



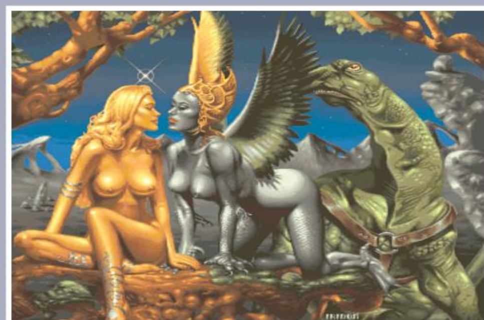


Deja Vu/ANARCHY: Ezzel a trackmoval a csoport új codere Paranoid debutált az augusztus elején Angliában megrendezett QUARTZ konferencián. A program a szokásos ANARCHY stílusban, 4-mat zenei aláfestéssel készült. Találkozhatunk konvex, konkáv, glenz, kör, copper ill. RGB vectorokkal. Ami engem igazán megragadott, az a grafikával feltöltött vectorkör és az ezt követő pixelizált polygonokból kialakított űrjelent.

A lenyűgöző ray-tracing animáción kívül még sok más meglepetésben lehet részünk, ha végignézzük egy ismeretlen svéd csapat a MATHIC ENTERTAINMENT kétlemezes megademoját.



Láthatunk egy képeket is megjelenítő Star Wars scrollt, vala-



Maximum Velocity/ THE SILENTS

A TSL óriási nemzetközi gépezete legutóbb finn divizióval gyarapodott. Az első trackmo egy kis késéssel az Assembly'92 helyett a stockholmi Oxygen partyn ért el első helyzést. A MV a csoport korábbi munkáival összehasonlítva nem nagy durranás, azonban egy-két látványos megoldással így is találkozhatunk. Jól sikeredett a rugalmasan pattogó vectorkúp, az y tengely körül forgó glenz scroll, ill. az utoljára bemutatott véletlenszerű fractallandscape rutin. A zenétől eltekintve kellemes darab!





Musication Vol.1/ABSOLUTE





Már korábban kósza hírek keringtek egy új európai színvonalú magyar csapatról. S most íme itt van, a volt SOC.BRIGADE, RED RATS, LIVE ACT és GRAFFITY tagokból megszületett az ABSOLUTE! A múlt számban bemutatott SB trackmo tekinthető tulajdonképpeni első munkájuknak, melyet nemsokára egy Pizza Place nevű intro és ezen kiváló musicdisc követett. A programra nagyon kellemes ADT féle design és hét remek Ern0 zene jellemző.

mint egy eddig páratlan sebességgel működő mandelbrot rutint is.



A szemben lévő lap tetején látható kép magas fölénnyel nyerte meg az Assembly'92 grafikai versenyét. Iridon, aki egyébként a svéd SHINING büszkesége képzőművészeti főiskolára jár, és jelenleg különböző software cégeknek dolgozik. A kép szerkesztőségünk szeme láttára a partyn készült, tehát csalás kizárva.

Érdemes megismerkednünk a művész korábbi alkotásával is, (kisebb kép) mellyel tavaly karácsonykor szerzett első helyezést.

A scene történetében ezidáig nem volt rá példa, hogy játék demoversenyt nyert volna. Így nagy meglepetést okozott az ANIMATORS kétlemezes toló-



kocsi szimulátora, melyben mint főhős egy erősen leszázalékolt kollegát testesíthetünk meg.







Az ötlet elég morbid, azonban a grafikák és animációk - mint ahogy azt a csoporttól megszokhattuk - rendkívül látványosak.

Az ANARCHY a VISION-nal kooperálva grafikusuk, Facet legjobb rajzait Focused On Art címmel jelentette meg.



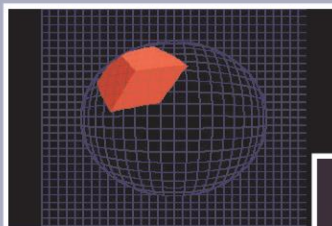
A nagysikerű Menő Manó amigás változatát készítette el a dán PALACE. Az animáció és a hangok tökéletesen az eredeti rajzfilm hangulatát idézik.



A film 88 másodperc hosszú és 300 digitalizált kép feldolgozásával készült.

A rajzoló megjelenítésére vectorgrafikát használtak fel.

A soproni MAJIC 12-TRSI party győztes demojában, a kétlemezes Sunstone-ban megismerkedhetünk egy újszerű vectorábrázolással. A HALF-BRAINS csapat a polygon testeket egy előrekalkulált felületre vetíti ki. A demo további érdekessége, hogy a második lemezen, ami önmagában is futtatható egy érdekes tesztet és három kisebb játékot is találunk.



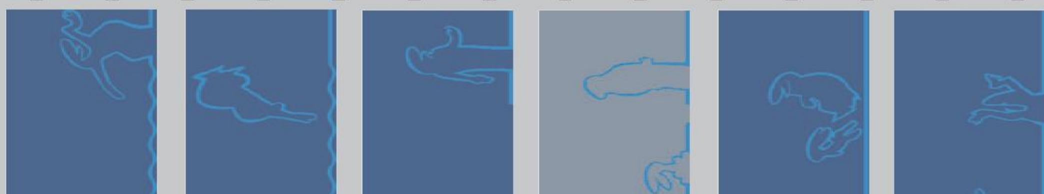


Mostanában nagy divatja van az egylemezes introknak. A DEVILS BBS demoja tulajdonképpen nem más mint egy közönséges névtelen trackmo. Mindenesetre nem rossz!

Jean

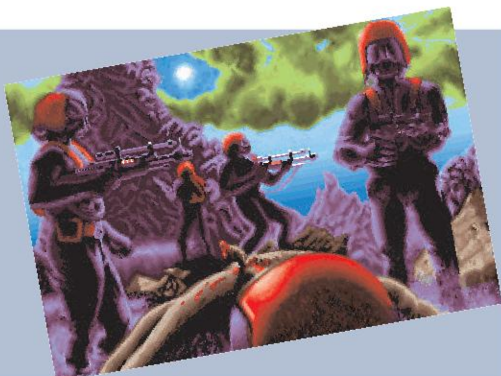




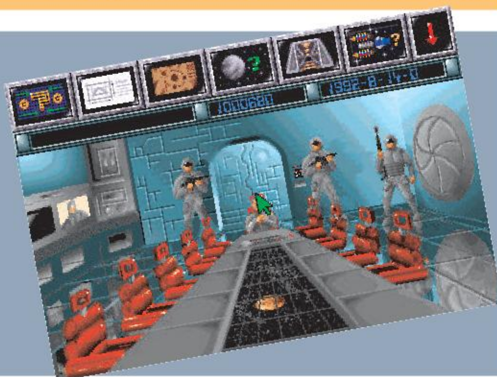


REUNION

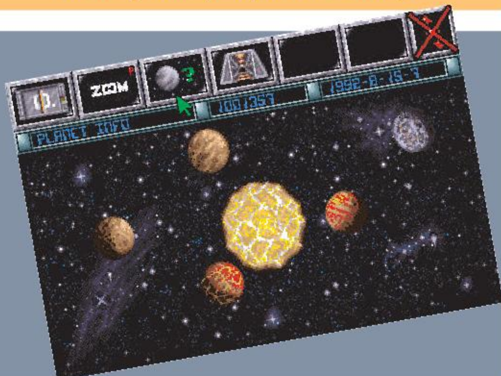
Space 2200. Ranger 3 felderítőhajó - Hajónapló feljegyzés RED Alpha 3. - Alpha Centaurinak! A Földre a visszatérés lehetetlen, erős radioaktív sugárzás mérhető a felszin feletti légkörben. Leszálltunk a Rawen harmadik bolygóján, ahol megkezdtük egy kolónia kiépítését.



A szép új világ még sok veszélyt tartogat



Az irányítóközpont, a tett színhelye ....



A végtelen űr, ahol minden felfedezhető ...



A műholdak a piknikezőket figyelik ....

Újraegyesítés, már a cím is sokatmondóan köszönti az embert az Amnesty játékának az elején. Mi azonnal beleszerettünk ebbe a grafikailag remekül kivitelezett játékba. Annyira, hogy azonnal biztatni kezdtük az alkotókat a szorgos folytatásra.

Mi is a Reunion? A képlet egyszerű, végy egy nagy lélegzetet és játszd végig 23-szor a Deuteros 2. és a Millenium-ot. Lesd el azokat amik kellemesek, gyúrj hozzá egy nagy adag saját ötletet, szerezz egy remek grafikust és néhány tehetséges programozót és máris kész a Reunion - gondolhatja Kis Pistike otthon a karosszékben ülve, a huszonharmadik eltört joystick romjait szomorúan szemlélve.

Hát a Reunion nem ez, vagy legalábbis nem ez szeretne lenni. Valódi unikum - ritkaság ennyi remek ötlettel kirukkolni egy ilyen űrjáték kapcsán. Az ember folyton újabb meglepetésekbe botlik, minden ikon mögött új grafikai élmény rejtőzik. Az irányítást könnyen kezelhető és közérthető ikonokkal végezhetjük. Az üzeneteket a tervek szerint digitalizált géphangok közlik majd. A hangeffektek és a zene ismét szakavatott zenészre utalnak.

A program tervezői arra is ügyeltek, hogy a 43 találmány a szokványos két dimenziós megjelenítés mellett, 3D vonalvektor formában is látható legyen.

Aki kutatgatni szeret és felfedezni, az ugyanolyan örömmel játszogathat majd vele, mint aki a harcot, a stratégiát és diplomáciát élvezi.

A cél végre megváltozott. Nem elpusztítani kell a civilizációkat, hanem egyesíteni. A végső cél tehát nem minden létforma kipusztítása, hanem a fajok közötti kapcsolatok normalizálása. Folytathatunk élénk diplomáciát, teljesíthetünk békés és harcias missziókat, kémkedhetünk a játékban. Egy azonban nagyon fontos, tömegpusztítást, népirtást nem hajthatunk végre céljaink elérése érdekében.

A játék saját univerzumot hoz létre, elképzelt lényekkel, kitalált érzekkel, megálmodott bolygókkal, napokkal és holdakkal. Civilizált fajok lakják a naprendszereket és űrlétesítményeket. Bolygókat kolonializálhatunk, bányákat telepíthetünk, a már felderített területeken.

A játék megadja az ember felderítő szenvedélyének a kellemes meglepetéseket és kellemetlen csalódásokat.

Természetesen különböző kategóriájú embereket alkalmazhatunk, akik a megfelelő fizetség ellenében dolgoz(gat)nak is nekünk. A tudósok, építészek, harcosok, pilóták ütőképessége, jelentősen függ anyagi helyzetünktől is. Nagyon hasonlóan a normális életszituációkhoz, itt is lehetnek embereink lojálisak, hűségesek, közömbösek, vagy lázadozók. A cél: megtalálni a megoldást a végső egyesítés kérdésére.

A program párhuzamosan fejlődik Amiga és PC verzióban. Remélhetőleg hamarosan beszámolhatunk az eladásáról is. Ismét büszkék lehetünk, hogy a szemünk láttára növi ki magát egy remek ötlet, egy kis baráti csapat összetartó munkája eredményeképpen.

Shy



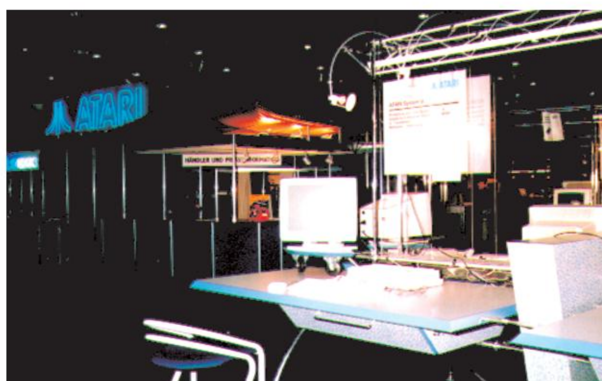
Az AMNESTY bemutatja, hogy mi fán terem a jó számítógép program.....

ATARI MESSE

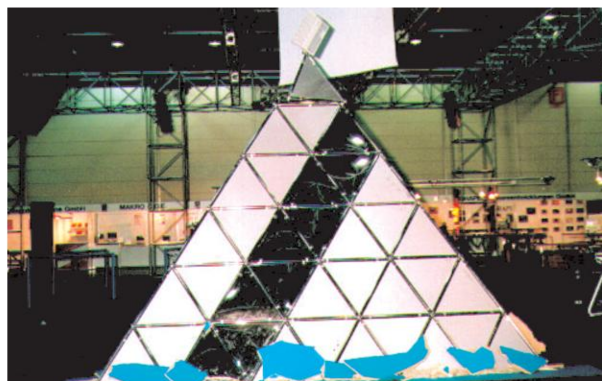






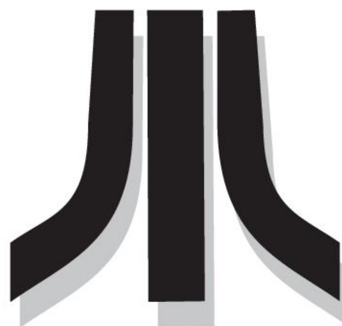








1992 szeptember 8-10-ig rendezték meg a 2. Nemzetközi CAD Kiállítást és Konferenciát a Kongresszusi Központban. A CAMP '92-n mutatták be a DynaCADD 3.0-ás verzióját. A program egy ATARI TT gépen futott, mely 16 millió szinben mutatta a program csodás alkotásait. A DynaCADD magyarországi képviseletét a 4D CAD Stúdió 81125, Budapest Patkó utca 13.) látja el.








DIDOT PROFESSIONAL - A nagyteljesítményű színes kiadványszerkesztő

Új generációs kiadványszerkesztő ATARI ST és TT-hez. Minden eszköz megtalálható benne a professzionális kiadványok előállításához. Fekete-fehér és színes lapok. Programcsomag tartalma: Programlemezek, betűkészlet-csomag 35 Bitstream PostScript Type 1 betűkészletekkel, kézikönyv és színes bemutató termékek A4 méretben, munka és gyűjtő iratrendezők. Vektorizáló modul IMG és PI3 formátumú adatok vektorgrafikává alakításához. Lehetőség Beziern-görbékkel való szabadkézi rajzoláshoz. Tartalmaz nyomtató (fekete-fehér és színes) és levilágító meghajtókat.Grafikus kártya meghajtó (második monitorhoz) C 32, CoCo, C 110, TC 1207, TC 1208, Crazy Dots 8 bites s 15 bites kártyákhoz. Hardverigény: legalább 4 MByte ST-RAM, opcionálisan grafikus kártya. PostScript lehetőség.



000068 RETOUCHE PROFESSIONAL CD - A Colorn-Design eszköze Professzionális szoftver színrebontáshoz négyszínbontásig.16,7 millió színű képfeldolgozás és képmegjelenítés. Képmegjelenítés feketén-fehérben 16 MByte, színesben 48 Mbyte méretig. Virtuális memóriakezelés 10 fekete fehér vagy 3 16,7 millió színű kép egyidejű tárolásához. Két képernyő egyidejű alkalmazása retusáláshoz. Tartalmazza az OUT.ACCnt és a PRO.ACC-nt (Lézernyomtató - SEIKOnvezérlő, PreProduction, Export, végraszter vezérlő, PostScript-megjelenítő) és GEM meghajtót, két grafikákat tartalmazó lemezt, információs és referencia kézikönyvet, A4 méretben, munka és gyűjtő iratrendezőt. Programcsomag tartalma: kézikönyv és színes bemutató termékek A4 méretben, munka és gyűjtő iratrendezők.





Programlemezek, melyek tartalmazzák az OUT.ACCnt és PRO.ACCnt, valamint lézernyomtató meghajtókat, PreProductionnt TT képfelbontásokhoz, grafikus kártya VDI meghajtót (egymonitoros használathoz) minden 8 bites grafikus kártyához, TC 1207, TC 1208. Grafikus kártya meghajtó (kétmonitoros használathoz) C 32 kártyához. Egyéb grafikus kártya meghajtók érdeklődés alapján. GT 4/6/8000.ACC (scanner meghajtó EPSON GT 4/6/8000 scannerekhez). Filter.ACC (kreatív képmanipuláció).CI 3000/5000.ACC (vezérlő POLAROID 2/4000 levilágítókhoz). G370-10/650-10/11 RE. PRO.CD.ACC (vezérlő Seikon ColorMakernhez).

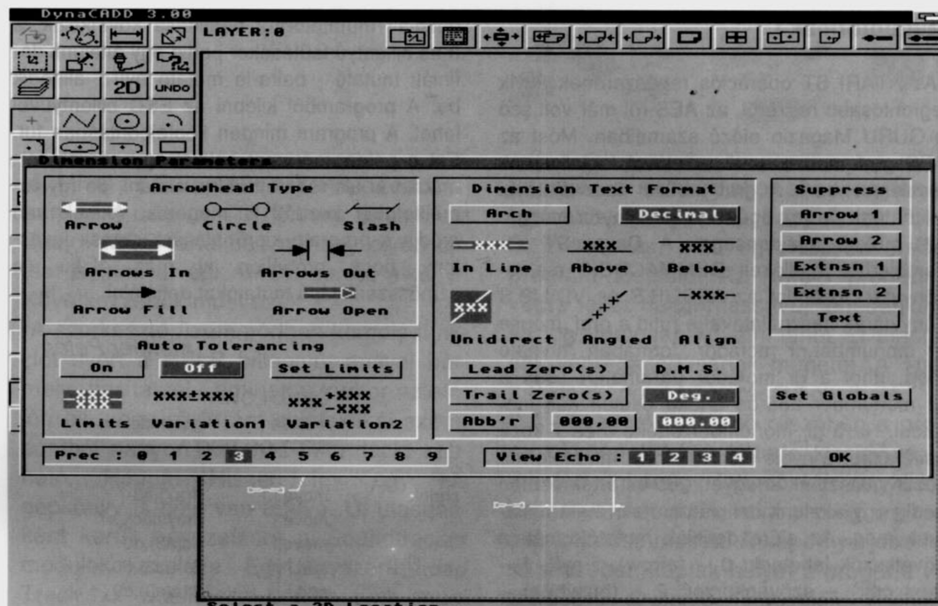
A DynaCADD programot pillanatok alatt felinstallálhatja, s azonnal professzionális rajzokat készíthet. Az emberközeli felhasználói felület, az ikonorientált parancsrendszer és a különleges lehetőségei állítják a CADD programok élére, és teszik alkalmassá a valóban professzionális alkalmazásokhoz.

A program négy ikonmezőt használ. Tekintettel az utasítások nagy számára, az ikonrendszer egy négyszintű fastruktúrát követ. Az egyes utasítások így fentről lefelé haladva jelölhetők ki, de természetesen egy ugyanazon ágon lévő utasítás végrehajtásához nem kell visszalépnünk a fa elejére, de a megfelelő ikonmező használatával tetszés szerinti szintre léphetünk.

A program 3D módja a lehető legtökéletesebb. Tetszőlegesen megadhatjuk a nézeteket, és ezek közül egyszerre max. négyet láthatunk képernyőnkön. Minden egyes nézetre külön megadható a méretarány és a zoom értéke. Az egyik nézeten való változtatás automatikusan módosítja az összes többi nézetet is. Az egyes alapelemek tetszőlegesen elrejthetők (akár nézetenként is).

A lehetséges alapelemek: pontok, egyenesek, körök, körívek, összekötő ívelemek, ellipszisek, ellipszisívek, szövegek, B-Spline-ok, Bezier görbék.

Több alapelemből összetevődő, egyszerre bevihető elemek: téglalapok, szabályos sokszögek, kész rajzrészletek, metszetvonalak, mintával festett idomok. Az összes funkció elérhető 2D illetve 3D módban is. A 3D alapelemek bármikor 2D-be konvertálhatók. A DynaCADD program méretezési lehetőségei messze meghaladják bármely más CAD program hasonló képességeit. Bármilyen méretezési formátumot megadhatunk.



Amennyiben egy különleges plotterünk van, és a DynaCADD-ben nem található hozzá megfelelő driver, akkor a programhoz mellékelt MAKEPLOT programmal, egy meglévő meghajtót átalakíthatunk illetve újat definiálhatunk.

A DynaCADD a következő fileformátumokat ismeri (bármiféle külső modul nélkül):
- DXF (Be/Ki)
- HPGL (Ki)
- DMPL (Ki)
- Calcomp Plotter Nyelv (Ki)
- Postscript (Ki)
- Encapsulated Postscript (Ki)
- GEM META file-ok (vektor) (Ki)
- GEM IMG file-ok (pontkép) (Ki)
- IFF (Interchange File Format) (Ki)

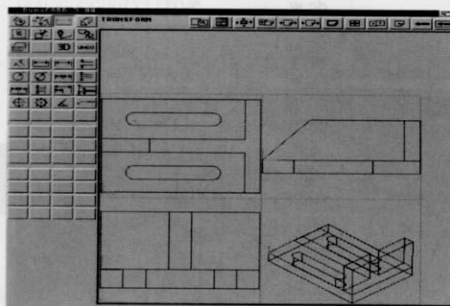
A font editor egy olyan tervezőprogram, amellyel egy meglévő betűkészletet módosíthatunk, illetve újat tervezhetünk. Minden készlet maximum 255 karaktert tartalmazhat.

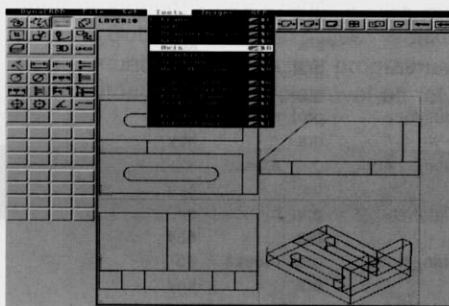
A DynaCADD "kitöltés mintával" funkciójához is itt tervezhetjük meg a maximum 255 mintát.

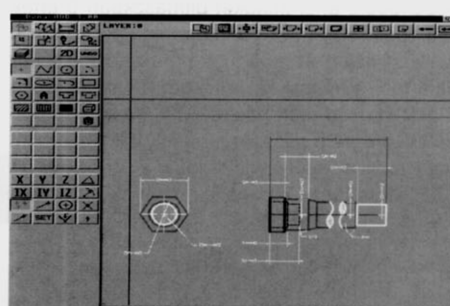
Mint a támogatott fileformátumoknál már láthattuk, a DynaCADD képes olvasni/írni a DXF fileokat, tehát az összes e fileformátumot támogató CAD programmal, így az AutoCAD-el is kompatibilis. Meglévő rajzait, könyvtárait tehát nem kell újrarajzolnia, hanem könnyűszerrel felhasználhatja a DynaCADD-ben is.

Ugyanazon gépen futtatva a DynaCADD több mint 30%-kal bizonyult gyorsabbnak az AutoCAD Release 10-nél. A sebességkülönbséget elsősorban a zoomoláskor, rajzújrageneráláskor illetve 3D alkalmazásakor élvezhetjük.

A programot egy mintegy 600 oldalas kézikönyv-tankönyvvel szállítják, amely angol és magyar változatban is elérhető. A program ugyanezen két nyelven vásárolható meg, a felhasználó igényeitől függően.







Mutatóformák I.

Az ATARI ST operációs rendszerének egyik legfontosabb részéről, az AES-ről már volt szó a GURU Magazin előző számaiban. Most az AES graf_mouse nevű rutinjával foglalkozunk részletesebben. A graf_mouse használatával állíthatóak be, az egérrel a képernyőn mozgatott mutató tulajdonságai. A DevpacST assemblerhez mellékelt GEMMACRO.S makrokönyvtár, valamint az AESLIB.S és VDILIB.S könyvtárak használatával e rutin a graf_mouse gr_monumber,gr_mofaddr formában hívható meg, ahol a gr_mofaddr paramétert csak a gr_monumber 255-ös értéke esetén kell megadni. Ha a gr_monumber értéke 0 és 7 közé esik, akkor a nyolc előre definiált mutatóforma közül választunk ki egyet, 255-ös érték esetén pedig egy általunk definiált mutatót határozhatunk meg. Az előre definiált mutatóformák a következők lehetnek: 0 -- (arrow) -- nyíl, 1 -- (text_crsr) -- szövegkurzor, 2 -- (busybee) -- méhecske, 3 -- (point_hand) -- mutató kéz, 4 -- (flat_hand) -- fogó kéz, 5 -- (thin_cross) -- vékony kereszt, 6 -- (thick_cross) -- vastag kereszt, 7 -- (outl_cross) -- átlátszó kereszt. Az általunk definiált mutató megadásához a gr_mofaddr értékének egy adatstruktúrára kell mutatni, melyet az alábbi módon kell felépíteni: 0. word: (mf_xhot) -- akciópont X koordinátája, 1. word: (mf_yhot) -- akciópont Y koordinátája, 2. word: (mf_nplanes) -- alkalmazott bitplane-ek száma (=1), 3. word: (mf_bg) -- maszk-szin, 4. word: (mf_fg) -- mutató-szin, 5-20. word: (mf_mask) -- maszk bitmintája, 21-36. word: (mf_data) -- mutató bitmintája. Az egérmutató koordinátáinak lekérdezésénél az AES az akciópont koordinátáit adja vissza, valamint az akciópont az a pontja a mutatónak, amely a képernyő szélein ªmegakadª. A bitplane-ek számának nincs gyakorlati jelentősége, de a gyártó 1-es értéket javasol. A mutató három színt tartalmazhat, ezek a maszk- és mutató-szín által beállított értékek, valamint az ªátlátszóª. A maszk és a mutató bitmintájával határozhatjuk meg, hogy a mutató által lefedett 16x16 pixelből álló képernyőterület melyik pontja milyen színt vegyen fel. Ahol a mutató bitmintája 1-es értékű, ott a mutató-színnel beállított színű képpont jelenik meg, ahol a mutató bitmintája 0 és a maszk bitmintája 1 értékű, ott a maszkszínnel beállított színű képpont jelenik meg, végül pedig ahol mindkét bitmaszkban 0 érték szerepel, ott ªátlátszóª képpont lesz, vagyis amilyen színű az adott képpont akkor, amikor nem fedi a mutató. A példaprogram bemutatja a graf_mouse rutin használatát. A start címkénél a program először a gem_init szubrutint hajtja végre, mely inicializálja a VDI-t és az AES-t. Ezután a mutató formájának beállítása következik nyíl alakúra. A key cimkétől kezdődő rész vár egy billentyű lenyomására, majd, ha a 0 és 7 közötti billentyűk valamelyikét ütjük le, akkor a leütött billentyűnek megfelelő, előre definiált mutatóforma beállítása következik, a 8-as billentyű leütésekor pedig egy általunk definiált mutató - balra-le mutató nyíl - állítódik be. A programból kilépni az ESC billentyűvel lehet. A program minden képfelbontásban fut. Ezt a példaprogramot sokkal egyszerűbb formában is elő lehetett volna állítani, de így remélhetőleg kezdők is megértik. Akinek van módja a program kipróbálására, annak javaslom, hogy próbáljon ki más alakú és színösszeállítású mutatókat definiálni.

Klettner Péter

```
                OPT O+,OW-
                include         gemmacro.s
                SECTION TEXT

shrink          move.l          4(a7),a3
                move.l          #mystack,a7
                move.l          $c(a3),d0
                add.l           $14(a3),d0
                add.l           $1c(a3),d0
                add.l           #$100,d0
                move.l          d0,-(sp)
                move.l          a3,-(sp)
                clr.w           -(sp)
                move.w          #$4a,-(sp)
                trap            #1
                lea             12(sp),sp
start           bsr             gem_init
                graf_mouse      #0
key             move.w          #2,-(sp)
                move.w          #2,-(sp)
                trap            #13
                addq.l          #4,sp
                cmp.b           #27,d0
                beq             quit
                cmp.b           #'0',d0
                beq             arrow
                cmp.b           #'1',d0
                beq             text_crsr
                cmp.b           #'2',d0
                beq             busybee
                cmp.b           #'3',d0
                beq             point_hand
                cmp.b           #'4',d0
                beq             flat_hand
                cmp.b           #'5',d0
                beq             thin_cross
                cmp.b           #'6',d0
                beq             thick_cross
                cmp.b           #'7',d0
                beq             outl_cross
                cmp.b           #'8',d0
                beq             user_def
                bra             key
arrow           graf_mouse      #0
                bra             key
text_crsr       graf_mouse      #1
                bra             key
busybee         graf_mouse      #2
                bra             key
point_hand      graf_mouse      #3
                bra             key
flat_hand       graf_mouse      #4
                bra             key
thin_cross      graf_mouse      #5
                bra             key
thick_cross     graf_mouse      #6
                bra             key
outl_cross      graf_mouse      #7
                bra             key
user_def        graf_mouse      #255,#mform
                bra             key
quit            rsrc_free
                v_clsvwk
                appl_exit
                clr.w           -(a7)
                move.w          #$4c,-(a7)
                trap            #1
gem_init        appl_init
                move.w          d0,ap_id
                graf_handle
                move.w          d0,current_handle
                lea             intin,a0
                moveq           #10-1,d0
.fill           move.w          #1,(a0)+
                dbf             d0,.fill
                move.w          #2,(a0)+
                v_opnvwk
                rts

                SECTION DATA
mform
mf_xhot         dc.w            0
mf_yhot         dc.w            15
mf_nplanes      dc.w            1
mf_bg           dc.w            0
mf_fg           dc.w            1
mf_mask         dc.w            %0000001110000000
                dc.w            %0000011110000000
                dc.w            %1000011110000000
                dc.w            %1100111100000000
                dc.w            %1110111100000000
                dc.w            %1111111000000000
                dc.w            %1111111111100000
                dc.w            %1111111111000000
                dc.w            %1111111110000000
                dc.w            %1111111100000000
                dc.w            %1111111000000000
                dc.w            %1111110000000000
                dc.w            %1111100000000000
                dc.w            %1111000000000000
                dc.w            %1110000000000000
                dc.w            %1100000000000000

mf_data         dc.w            %0000000000000000
                dc.w            %0000001100000000
                dc.w            %0000001100000000
                dc.w            %0000011000000000
                dc.w            %0100011000000000
                dc.w            %0110110000000000
                dc.w            %0111110000000000
                dc.w            %0111111110000000
                dc.w            %0111111100000000
                dc.w            %0111111000000000
                dc.w            %0111110000000000
                dc.w            %0111100000000000
                dc.w            %0111000000000000
                dc.w            %0110000000000000
                dc.w            %0100000000000000
                dc.w            %0000000000000000

                SECTION BSS
ap_id           ds.w            1
                ds.l            100
mystack         ds.w            1
                include         aeslib.s
                include         vdilib.s
```

AMOS the Creator

Easy Amos 1992!?

Amint egy korábbi számban ígértük, néhány szóban összefoglaljuk első benyomásainkat, és a később kialakult véleményünket az új Easy AMOS-ról. Mindenesetre igen nagy reklámhadjáratot tartott, és tart az EuroPress, az új Amos verzióról. A hangzatos "First step to programming" jelszó alatt. A program idítása előtt - amely két lemezen jelent meg - jó ha leformatálsz három lemezt, ugyanis akárcsak az új Amos Update lemezek, az Easy Amos is hasonló módon kreálja, installálja "magát" három lemezre.

Update után, már első ránézésre is szemet szúr a némileg átdolgozott külső. Színesebbek és 'korszerűbbek' lettek a gadgetek, a sliderek. Az editor felépítése és működése nem változott. Az első benyomás igen pozitívnak mondható, ám miután kigyönyörködtük magunkat az új és valóban nagyon szép file requesterben, megpróbáltunk néhány saját programot betölteni a jó öreg AMOS-ból. Az eredmény nem a várt volt.

Számos utasítás kimaradt. Főként persze olyanok, melyek könnyen pótolhatóak, mint pl. INC vagy DEC. Ám a legzavaróbb hogy nem állnak rendelkezésre a library-k. Nincsenek 3-D utasítások, nincs animáció kezelés az AMAL-al.

HIÁNYOZNAK A SPRITE KEZELŐ UTASÍTÁSOK, melyek nélkülözése erősen korlátozza a lehetőségeinket. Kimaradtak a menükezelő utasítások is, tejles egészében. Továbbá nincs lehetőség Compiler használatára. Ami pedig csak kisebb kényelmetlenséget okoz, hogy egyszerre csak egy program szerkeszthető. Mivel az Europress assembler editorában nem csak a Cut funkció létezik, az Easy AMOS tartalmaz néhány olyan újítást is, ami a régi AMOS-ban is elkelne. Következzenek most ezek.

A szerkesztő üzemmódban komoly funkciót nyert a HELP billentyű, amivel bármely utasításról - aminek a kurzor az elején áll - egy rövid ám szintaktikai szempontból nagyon hasznos információ kapható. Hoppá! Hiszen így egy kis gépkönyv is bele van építve. Új utasításként került bevezetésre a Soundtracker modulok kezelése. Egy egyszerű Load Track "xx" utasítással betölthetünk, majd a Track Play utasítással lejátszhatunk



egy számunkra kedves modult. Nem kell tehát a modulokat konvertálgatni, és mérgelődni a bizonytalan modul konvertálás miatt. Bárcsak a következő "sima" Amos verzióban is benne lenne ez az utasítás! Egyetlen korlátozás csak az, hogy míg egy modul lejátszása folyamatban van, a hangcsatornákat semmi más utasítással befolyásolni nem lehet. Fent említettük, hogy csak egyetlen program szerkeszthető egyszerre.

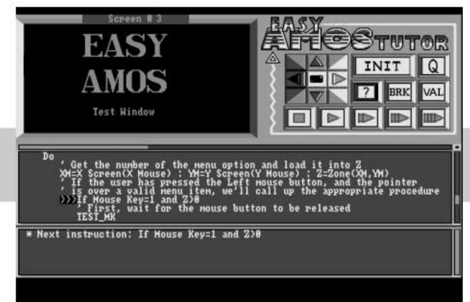
Ez alól kivétel az az eset, amikor egy az Editor menüjében szereplő gyárilag beépített programot - név szerint a Disk editor és a Bob Editor - használjuk. Ilyenkor ez az aktuálisan szerkesztett programunk mellé töltődik be, és befejeztével ott folytathatjuk a munkát ahol abbahagytuk. A legfontosabb újítás az Easy Amos Tutor. Ez nem más, mint egy nagyon eredeti program tesztelő. Az AMOS programot végre lehet hajtani lassítva, lépésenként, és folyamatosan követni lehet az utasítások végrehajtódásának menetét. A Tutor tulajdonképpen négy részre osztható.

A képernyő bal felső részében a program kimeneti képe látható kicsinyítve. Itt minden ugyanúgy látható kb. negyednyi képernyő méretben, mint a program rendes futtatása mellett. A képernyő jobb felső részében kaptak helyet a program vezérlésére szolgáló kapcsolók. A négy nyíllal görgethetjük a képernyőt a kis ablakban, ha az nagyobb mint a fizikai képernyő, vagy nem Lores felbontást használ. Az INIT kapcsolóval minden tesztelés előtt inicializálni kell a programot. A mellete levő Q-val léphetünk ki a Tutorból. A képernyő középső részét a program listája foglalja el ugyanolyan formában mint az editorban. Itt három inverz nagyobb jel mutat az éppen végrehajtandó utasításra. Ezek alatt az aktuális utasítás kiemelve látható, alatta pedig az utasítás paramétereinek számszerű értékei.

A programot vezérlő ikonok balról jobbra a következők: program futás megállítása; a következő utasítás végrehajtása; lassított futtatás; valamivel gyorsabb az előzőnél; teljes értékű programfuttatás.

Ilyenkor visszakapjuk a teljes képernyőt és Ctrl-C -vel léphetünk vissza a Tutorba. A program listájára való klikkeléssel infót kaphatunk egy utasításról, egy változó értékéről vagy break-pontot helyezhetünk el, attól függően, hogy a kérdőjel-, Val-, vagy a BRK-ikon közül melyik van bekap-





csolva. A Tutor mindent egybevetve egy olyan hasznos eszköz, amit remélhetőleg a későbbi AMOS verziókban is megtalálhatunk .

Hát ennyi lenne az első benyomás az Easy Amos-ról, mindenesetre furcsáljuk a dolgot. Miért kellett egy "csöppet" lebutítani az editort. És még valami, aki nem csak programozni szokott az Easy Amossal, hanem bele is "turkál" a programba, az jól láthatja, hogy a kimaradt utasítások nem is maradtak ki (pl. Amal), csak egyszerűen nincsenek érvényesítve. Tehát ez a verzió egy merev rendszer, semmilyen módosításra, variációra nem alkalmas. Azt tudja amit tud. És mivel a Mandarin azóta már kiadta az újabb Amos V1.34-es változatot, úgy áll a dolog, hogy inkább a "régebbi" Amos verziót erősíti (hála neki).

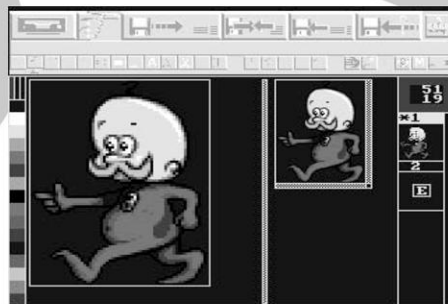
Néhány szót talán érdemes vesztegetni az Easy AMOS utilitykre is. Már csak azért is, mivel ezek a "sima" Amos-ban is elindíthatóak. És igen jók!!

A Bob Editor egy nagyon jól átgondolt és igen jól használható program, ami a tetszetős külső mellett minden funkciót tartalmaz, ami egyszerű vagy animált bobok létrehozásához szükséges. A Sample Bank Editor pedig igen nagy meglepetést okozott. Jól lehet nem egy Amas, vagy Audiomaster de azt, hogy Basicben ilyen minőségű hang editort írjanak, ez csúcs. A másik meglepetést pedig az Amos Disc tartogatta. Ez egy diskmaster-szerű fájl-, és lemez-kezelő.
Megdöbentett, hogy amiket Én nem tudtam megvalósítani, az benne van. Például Format, Disc copy, install stb. A negyedik pedig nem más, mint egy Easy Database. Egy elég jó, átgondolt és komplett adatbáziskezelő.

A Data lemezen kreál jónéhány játékot, ezek nemigen tetszetek. Talán a Block Busters, egy faltenisz, a legnormálisabb. Viszont az Easy Tutor nevű program igen tetszett. Ez nem más, mint egy Amos és egyéb alaptudást tesztelő programocska, bár akad benne egy két vad kérdés is. Annyit ígérhetek, hogy az Amos lemezújságban ezek a programok mind benne lesznek, mindenki nagy hasznára. Ja és Lázi barátom "magyarosítja" az előbb említett Tutorkát, úgyhogy kapaszkodjatok.

Összegzésül az Easy-ról nem is tudok mit mondani. Hát ez van!? Nem egészen érthető, hogy egy kezdőnek mennyivel könnyebb a problémáit kevesebb utasításból megoldania, mint egy nagyobb utasításkészletet bizonyos alkalmazásokban nem kihasználni. Persze mindenki maga dönti el mit is használ. Mi mindenesetre maradunk a régebbi, de komplettebb változatnál. (Második lépés a progamozás felé.)
Mivel már lassan a reánk szabott oldal határát elérjük, igy most nem kezdünk más témába. Inkább egy kis információt, felvilágosítást adnánk az Amosról.

A HAC.-nál elég sokan érdeklődtek. Köszönet nekik. Sok volt az olyan egyforma, alapinformációt kérő levél, amire most válaszolnánk. Ezek jórésze félreértésből fakad, ezeket szeretnénk most szétoszlatni.



Az Amos három részből áll. Úgymint maga az Editor, 3D és a szerkesztője, végül a Compiler. Ezeket külön-külön kell megvásárolni! Maga az Amos Editor (három lemez) csak a V1.1-es verzió került forgalomba, és még mindig csak ezt a verziót lehet kapni a boltokban. Hogy hogyan lesz a V1.1-es verzióból pl. a V1.32-es, kibővített utasításokkal? Bármily furcsa is, a Mandarin Soft. PD lemezeken hozta nyílvánosságra az új verzióit. Illetve annak un. UPDATE lemezét. Így bárki aki rendelkezett egy régebbi verzióval, egy lemez árából (kb. 1 Font) fel tudja frissíteni a legújabb verzióra, az Editorát. Az utolsó PD a V1.32-es Update lemez volt ez a HAC rendelkezésére áll.

Mégegyszer tehát a három külön rész, Editor, 3D, Compiler. A 3D-t és a Compilert is Update lemezen hozták forgalomba, csakhogy ezek NEM! PD.lemezek. De hasonlóan az Editor Update lemezéhez, ezeket is installálni kell az Editorra. Így már maga az editor fel lesz "okosítva", úgymint a V1.32-es Update után. Vagyis kibővülnek az utasítások, új library-kat, extension-kat kap az Editor. Sok új Amos programot másol fel update után az Amos editor lemezére. Az új librarykat az Amos Editor bejelentkezésekor el is olvashatjuk.

Voodoo 3D extension V 1.0
Compiler extension V 1.0
Music extension V 1.3
Serial extension V 1.1
stb...

Hogy csak az újabbakat említsem. Tehát pl. csak a Compiler installálása után jelentkezik a Compiler ext. Maga a Compiler egy Amos program! De csak az előbb említett extension mellett használható. Ez a kis Amos progamocska a Compiler Update lemez instalálasa után felkerül az Amos Editor lemezére. (Compiler.Amos néven) Betöltve és elindítva (az Amos Editorba) a Compiler. Amos-t, máris lefordíthatjuk a saját Amos programunkat, kilépve a Compilerből újra az Editorban dolgozhatunk. Hasonlóan a Amos 3D. Update lemezét elindítva, "felokosítja" az Amos Editor-t (Voodoo 3D ext.). Valamint jónéhány 3D demót másol fel. A 3D utasítások jól elkülönítve, Td-vel kezdődnek. Az Amos 3D szerkesztője, Object Master (OM), egy különálló program, külön lemezen. Ez csak a vektor object-ek szerkesztésére való. Mivel most vásároltuk meg, így részletes információkat a későbbiek során kaptok a 3D-ről, és szerkesztőjéről.
Miután végrehajtottuk az installálást, legyen az V1.32-re az Amos Editort, vagy Amos 3D, netán a Compiler. Ezekután magára az Update (install) lemezre már nincs szükség. Hiszen az Amos Editor már tudja, ismeri az előbb instalált bővítéseket. Az Amos Editor lemezére mindent felmásolt ami kell! Végezetül még annyit, hogy erről a témáról, valamint a Cursor utasításokról, olvashattok majd a Guru következő számában. Valamint következő részhez tartozó demokat találtok, ami a menük használatáról és programozásáról szól majd. Minden érdeklődőnek szívesen állunk a rendelkezésére.

HAC. 1675. Bp. PF:116

Lázi & Angler

Lemezúj(don)ságok

Mostanában úgy szaporodnak a lemezújságok, mint a gombák(bombák) eső után. Ideje letisztázni ki kicsoda ebben a kavarodásban. Amiga szinten, aki temette a GURU-t és Sledge Hammert azoknak, csak hír szinten említeném mindkettő létezik, sőt az SH szolgáltatott szakdolgozat témát Ern0 barátunknak. A GURU LEMEZEN csak ritkán jelenik majd meg, ezt a PAPÍR verzióban kiadás előtt időben jelezzük.

Az Amigás Lemezújságok közül több említésre méltó és néhány teljesen naív kisérletező is akad. A tehetséges verziók közül nekem kifejezetten tetszik a:

Post Office 7

Ez a Majic 12 túlélő szekciójának a magazinja. Talán azért nyerte el tetszése-



met, mert nagyszerű cikkeket olvashattam benne, valamint Sci-Fi novellát és "Hónap Szövegét" - nagyon hasonlított valamire, de legalább eredetien humoros. A cikkek szimpatikus stílusúak és nem próbálnak meggyőzni arról, hogy a Post Office 7 a világ legjobb lemezújsága. Contakt: Dr.Z/Majic 12 2360 Gyál Kőrösi út 146.

A másik ilyen kisérlet az

Amiga Window



Ez egy klubrendszerhez kapcsolt lemezújság, amelyben talán kicsit sok a kalóz motiváció. Az érdekes, hogy közös akciót tervez az 576 Kbyte-al és a GURU-val, bár nem tudom hogyan képzelik a készítők. A felépítés szintén kissé hasonlatos az ősökhöz, olyannyira, hogy még ray-tracing rovatot is terveznek. Szerintem kicsit fura az, hogy a játékleírások kivonatos formában közlik a COV és az 576 KByte leírásait. A második számban (örömmel?) fedeztem fel az egyik LEMEZ-GURU zenéjét, amelyet a Soc.Brigade egyik frontembere Ern0 készített annak idején a GURU részére. Jut eszembe játékleírásokat keresnek, illetve munkatársakat játéktesztelésre.
Cím: Amiga Window Kingfisher Corps. Kiss Imre Hajduszoboszló Hunyadi u. 28.b.

A Moonlight lemezújsága még nem futott be az érkezési oldalra.

Equalizer

zenei lemezmagazin, remek újdonatúj kisérlet, amely sikerének mi is szurkolunk. Ennek készítői jelenleg nem tartoznak csapatokhoz. Contact: GURU HQ. vagy Equalizer Bp. 1465. Pf. 1605.

HAC. és AMOS

Létezik egy **AMOS lemezújság** is, amely kellőképpen professzionális azok részére, akik ezen világ hívői. Itt is szerveződik



egy klubrendszer, PD alapokon. Ez a PD-rendszer sokkal szimpatikusabb, mint a kalózlemezekhez kapcsolódó lemezújság terjesztés. Contact: HAC.(Hungarian Amiga Club) vagy GURU HQ.

Egy csapat maradt Amiga szinten akiket sajnos nem tudok biztatni, ez az ISCH Crew. A **BOMBER** című kaland nem sikeredett a legjobbra. Rengeteg technikai és szerkesztési hiba teszi élvezhetetlenné munkájukat. A név sem sikeredett nagyon, bár meg lehetne szokni, ha érdekes lenne a tartalom. De nem az.

Az ATARI-s újságok közül az első a volt.

Bomba

Róluk már írtunk. Jó, bár lehetne sűrűbb a megjelenés és nagyobb a terjedelem. A Bomba megjelenése mindenképpen előrelépés volt az ATARI kedvelők információ igényének kielégítésére, ezért mint első ATARI lemezújság írták be magukat a számítógépesek nagykönyvébe.

HQ : Atari Márkabolt.

Született viszont egy újonc; a

Coma

Szerintem kellemes, jó stílusú, humorral bőven ellátott kiadvány. Rengeteg infót tartalmaz, az Atarisok új információforrásává válhat, ha rendszeresen tud jelentkezni. Sok sikert a működésükhöz!
HQ : Nagy Dániel Bp. XI. Nándorfehérvári út 8/d.

A PC-s lemezújságok jelentkezését várjuk, mert szívesen belekukkantanánk és keltenénk jó, vagy rossz hírüket.

A C-64-es lemezújságokra nem jutott energiánk, de ha jól tévedek ebből a kategóriából több is akad.

Lapzártakor érkezett az információ, hogy készül egy igényes PC-s lemezújság, amely csak VGA-s konfigurációkon fut majd. A készítők a kellemes zene miatt egy hangkártyát is ajánlanak kiadványuk teljes élvezhetősége érdekében. A lemez tervezett címe: **East Side**.

Kicsi összefoglalónk azért készült, mert már mi sem igazodtunk ki ebben a káoszban és megpróbáltuk sorainkat rendezni, akiről nem tudunk az magára vessen.

Shy

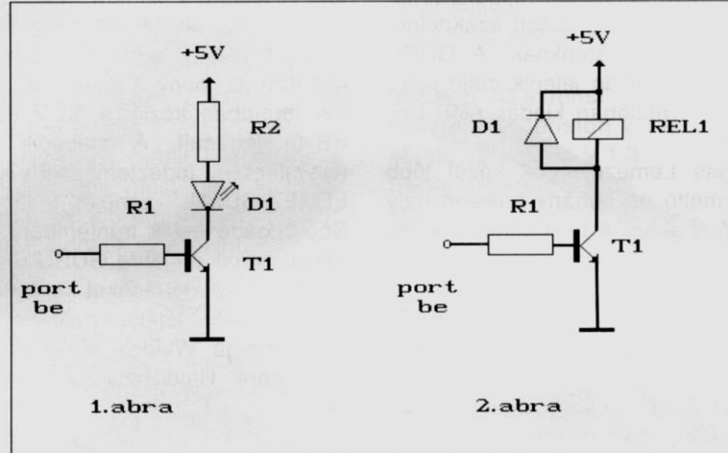
Új információkat szerezhetsz tőlünk is. Cím: GURU 1399. Bp. Pf. 701/765.

Parallel apróságok

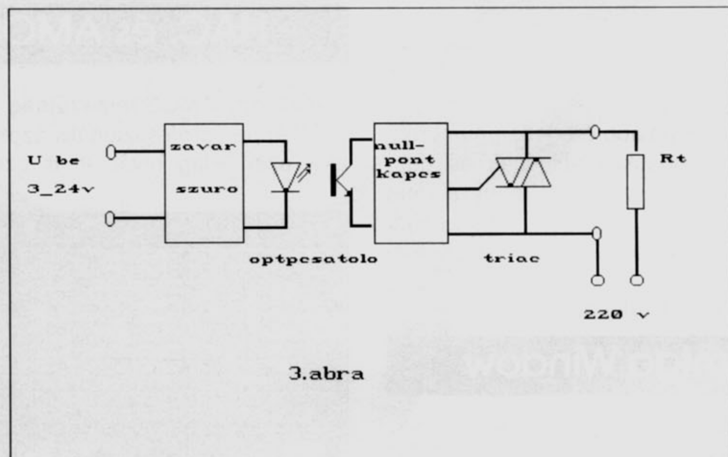
HW

Ezt a részt azoknak szántuk, akiknek a nyomtatón kívül mást is van merszük a paralell portra kötni; szeretnének LED-eket, reléket és egyéb huncutságokat a számítógépükkel vezérelni.

A legegyszerűbb, ha csak LED-eket akarunk kigyújtani, futófényként vagy egyéb módon. Minden bit-hez szükségünk van az 1.-es ábrán látható egyszerű kis kapcsolásra. Az egyetlen tranzisztorunk megfelelő árammal látja el a tetszőleges színű és méretü LED-et. Amikor a parallel porton a megfelelő bitet 1-re állítjuk, a T1-es tranzisztor (más nem lévén a közelben) pánikszerűen kinyit és a LED katódját testre zárja ,így a LED az R2 áramkorlátozó ellenálláson keresztül kinyit és világítani kezd. Valamivel bonyolultabb a dolgunk akkor, ha nagyobb teljesítményű fogyasztót akarunk működtetni, például egy izzólámpát. Ráadásul még egy probléma jelentkezik, hogy az izzólámpák ritkán működnek 5-voltról. Tehát szükségünk van egy olyan eszközre, amely képes akár a hálózati 220V-ot is elviselni és megfelelő áramot is kapcsolhatunk vele. Nem elhanyagolható probléma az sem, hogy ha számítógépünk közelebbi kapcsolatba kerül a hálózati feszültséggel, kénytelenek leszünk új gép után nézni. Legegyszerűbb megoldásként tehát az ígérkezik, ha egy relével izmosítjuk fel portunkat. A 2. ábrán láthatunk erre egy egyszerű megoldást, amely nagyon hasonlít az elsőre. Leglényegesebb különbség, amely azonban igen lényeges, az a D1 dióda. Ennek feladata igen fontos, mivel ez védi meg a meghajtó tranzisztort a tekercs kikapcsolásakor fellépő negatív feszültség " visszarúgás "letörésével. A felhasználandó relék kiválasztásánál ügyeljünk arra ,hogy az adott típus 5V meghúzó feszültségű legyen, és az érintkezőire kapcsolható feszültség és áram is megfeleljen igényeinknek. Különösen megfelelhet céljainknak a HAMLIN cég széles választéka. Lehetőleg 1 Kohm vagy annál nagyobb tekercsellenállású relét szerezzünk be, mert a parallel port csak 50 mA-el terhelhető. Sajnos azonban ez a megoldás sem tökéletes. A relék igen lassú mechanikus szerkezetek, kopnak, érintkezőik beéghetnek stb . Mi akkor a megoldás? SSR, azaz szilárdtest relé. Ez egy teljesen elektronikus relé, tehát mozgó alkatrészt nem tartalmaz. Különböző kivitelben és méretben kapható a teljesítmény igényeknek megfelelően. Bemenetére 3-24V-ig terjedö egyenfeszültséget kapcsolhatunk mint vezérlőjel. Kimenetével típustól függöen több száz Voltot és akár több A-t is kapcsolhaval védett. Ez azt jelenti, hogy a bemenetre érkező vezérlőjel egy LED-et gyújt be, a LED-del szemben (de attól elszigetelve) egy fotótranzisztor található, amely aztán a kapcsolást végző tirisztor vagy triac gate-jére ad gyújtó impulzust. Ez a konstrukció olyan jól bevált, hogy a bemenet és a kimenet közötti átütési feszültség (az a feszültség, amely a kimenet felől már átjuthat a bemenetre) általában 3 KV-nál is nagyobb. Tehát összegezve: ha hálózati feszültséget akarunk kapcsolni, akkor ez az eszköz a legideálisabb. A 3.ábrán egy SSR blokkvázlatát láthatjuk. Mivel ezt az írást csak amolyan gondolatébresztőnek, bevezetőnek szánjuk, a mellékelt rajzok is csak tájékoztató jellegűek. Szándékunk szerint erre a témára még visszatérünk.



tunk, méghozzá olymódon, hogy a kapcsolás nem a vezérlőjel pillanatában, hanem az un. nullaátmenetnél következik be. Nullaátmenetnek nevezzük, amikor a váltakozó feszültség szinuszhulláma 0 feszültségszinten van, tehát nem folyik áram. Ez azért előnyös, mert így nagyobb fogyasztók esetében sem keletkeznek (a nagy áramlökések miatt) zavaró impulzusok. A bemenet zavarszűrő egységgel rendelkezik (erre azért van szükség mert, az SSR-ek nagyon gyorsak és már a rövid zavarimpulzusok is téves bekapcsolást eredményeznének). De vajon mi történhet akkor, ha a szilárdtest relé meghibásodna. Nos, a tervezők erre is gondoltak. Az SSR-ek bemenete optócsatoló-



LALA & ZOZO

TurboText v1.03

Ez a szövegszerkesztő, amit most megpróbálok mindenkinek figyelmébe ajánlani, 1991 első felében jelent meg, tehát nem mondható éppen frissnek és ropogósnak. Ennek ellenére nagyon kevesen ismerik ezt a programot, pedig ez a szövegszerkesztő nem a közutálatnak örvendő YATE (Yet Another Text Editor) kategóriába tartozik, sőt! Véleményem szerint az egyik legjobb (Amigán) ebben a kategóriában. Nézzük meg nagy vonalakban, hogy mit is nyújt nekünk a TurboText.

Mindenekelőtt ki kell emelni, hogy a program maximálisan rendszerbarát, az Amiga operációs rendszerének minden adottságát kihasználja. Ezen persze az AmigaOS 2.x szolgáltatásait kell elsősorban érteni, mint például a beállított fontok, a munkaképernyő automatikus scrollozása, az ún. public screen mód, AREXX támogatás, stb. Azonban ez még kevés lenne ahoz, hogy a program elmozduljon a YATE szintről. A program igazi nagy erőssége, hogy teljesen szabadon konfigurálható, mindenki a saját ízlése szerint formálhatja át.

Rendben, de mit is takar ez valójában? Azt, hogy a képernyő formátuma, színei, a karakterkészlet, a kiírt szövegek, a menük és a billentyűk funkciója teljesen szabadon változtatható. Ezek közül a leglényegesebb az utóbbi kettő, ami lehetőséget nyújt arra, hogy az általunk használt többi programhoz hasonló kezelői felülettel lássuk el a programot, megkímélve magunkat attól, hogy ezerféle billentyűkombinációt és kezelési módszert tarsunk mindig fejben. De ennek segítségével egyszerűen megvalósíthatjuk az általunk hiányolt funkciókat is, erre nagyon sok parancs áll rendelkezésünkre (kb. a kézikönyv negyede ezeket tárgyalja). Ha mégsem találunk megfelelőt, akkor írhatunk egy kis AREXX programot, amit tetszőleges billentyűhöz vagy menüelemhez rendelhetünk. Ennek a rugalmasságnak köszönhető, hogy a TurboText képes más szövegszerkesztők emulálására. A programhoz mellékelték néhány közkedvelt editor definíciós állományát, csak néhányat említve ezek közül: Cygnus Editor, MicroEmacs vagy az IBM PC-ről jól ismert WordStar vagy Quick Editor. A program készítői felhívják a figyelmet arra, hogy az emulációk nem minden esetben 100 %-osak, és azt ajánlják inkább, hogy az alapértelmezett konfigurációban használjuk inkább a TurboText-et. Ebben egyébként igazuk is van.

Másik érdekessége a programnak az ún. FOLD/UNFOLD szolgáltatás. Ennek az a lényege, hogy egymás után következő sorokat összekapcsolhatunk és ezeket a szövegben láthatatlanná tehetjük, illetve szükség esetén ismét előhívhatjuk őket. Gyakorlati példán illusztrálva a dolgot, ez a következőképpen néz ki. Adott egy nagy, pl. assembly nyelvű forrásprogram, ami mondjuk jelen pillanatban 143 darab rutinból áll, ebből 123 már elkészült és minden jel arra mutat, hogy hibátlanul működik. Ezeket tehát teljesen felesleges mindig átlapozni, elég lenne csak a nevüket látni. Ilyenkor célszerű kijelölni a rutinok törzsét egybefüggő részleteknek (persze rutinonként külön-külön) és ezeket eltüntetni, ezáltal áttekinthetőbbé tenni a listát. Ha valamelyiket módosítani szeretnénk, akkor csak a megfelelő sorra kell ráállni és egyetlen gombnyomással (vagy menüpont válsztással) ki lehet bontani az összekapcsolt sorokat. Természetesen lehetőség van arra is, hogy az összes kijelölt blokkot egyszerre előhívjuk vagy eltüntessük, illetőleg a kijelölést megszüntessük. Persze a FOLD/UNFOLD nem az egyetlen olyan művelet, ami az életünket megkönnyíti. Lehetőség van arra, hogy szótárakat készítsünk, amiben az általunk gyakran használt szavak helyes formáját tároljuk, aminek a segítségével a TurboText észreveszi a hibákat és azokat automatikusan javítja (persze csak akkor, ha ez az opció be van kapcsolva és nem túlzottan nagy az elírás a szóban). A szótárak segítségével az is megoldható, hogy pl. egy csupa kisbetűvel beírt szó a szótárban meglévő alakjára alakuljon át (Case correction). Például, ha egy C programozó utálja az Amigán használt C függvénynevekben és szimbólumokban a nagybetűket, akkor nincs más teendője, mint EGYSZER felvenni az általa legsűrűbben használt szavakat a saját szótárába, majd elmélyülni a programozás gyönyörébe. Ha a szótárába például okáért felvette a BltMaskBitMapRastPort szót, és azt csupa kisbetűvel leírja (esetleg egy kicsit téved a beírásnál), a TurboText automatikusan a megfelelő formára alakítja a beírt szót, ami esetünkben egészen véletlenül egy létező C függvény neve. Ezután a néhány kiemelt funkció után nézzük át, hogy mit is nyújt még a TurboText. Természetesen több szöveg is szerkeszthető egyszerre, ezek számát csak a szabad memória határolja. Közvetlenül szerkeszthetünk bináris állományokat is, a program rendelkezik egy Hex-Editor funkcióval. Minden szokásos szerkesztő funkcióval rendelkezik a program (paragrafus formázás, undo lehetőség, sorok igazítása, stb). A szerkesztőablakokat két részre oszthatjuk, tehát egy szöveg két részletét láthatjuk egyszerre ugyanabban az ablakban. A szövegbe 'könyvjelzőket' helyezhetünk el, amik segítségével könnyedén visszatalálhatunk egy-egy sorra. Beállíthatjuk, hogy milyen időközönként (percben meghatározva) mentse el automatikusan a szöveget.

Meghatározható, hogy a szöveg régebbi állapotaiból mennyi régebbi változat (backup) maradjon meg. Nagyon kellemes az ún. App Window OS 2.x szolgáltatás kihasználása. Ez azt jelenti, hogy ha a TurboText-et a WorkBench képernyőn használva egy szöveg ikonját az editor ablak fölé cipeljük, akkor azt a szöveget az editor betölti és már dolgozhatunk is! Természetesen az OS 2.x Public Screen szolgáltatását is kihasználja a program. Remek programozói kalkulátor tartozik a TurboText-hez, ami a szerkesztőtől külön is nagyon jól használható (pl. a WorkBench nem túlzottan okos számológépe helyett). Evvel még nem értünk a szolgáltatások felsorolásának végére, de ízelítőnek talán ennyi is elég. Összefoglalva remek szövegszerkesztő program a TurboText, minden igényt kielégít saját kategóriáján belül, és nevéhez méltóan nagyon gyors is. Jelen pillanatban olyan egyedülálló képességekkel rendelkezik, amik az Amigán létező szövegszerkesztők sorából magasan kiemelik. A nagy vetélytársnál, a legtöbb amigás által használt Cygnus Editor 2.12-nél sokkal jobb program. Hírek vannak már a Cygnus Editor 3-as verziójáról, de az biztosra vehető, hogy a TurboText avval szemben is igen jól megállja majd a helyét. Aki úgy dönt, hogy átáll a TurboTextre, biztos, hogy nem fogja megbánni.

Brazil



AREXX

Üdvözlök minden nyájas olvasót az Arexx sorozatom második részében. Ebben a hónapban folytatjuk a nyelv elemeinek az ismertetését, megismerkedünk sok fontos dologgal.



Az előző hónapban ott hagytuk abba, hogy a program során a változóknak értéket adhatunk. Ehhez elegendő az egyenlőségjel, nincs külön értékadó utasítás. Amíg egy változónak értéket nem adunk, addig initializálatlan, értéke önmaga, az az a P változó értéke amíg initializálatlan, "P" miután túlesett az első értékadáson, bármijen értéket felvehet.

Az Arexx-ben nincsenek külön numerikus és sztring változók, ha egy szimbólumhoz numerikus értéket rendelsz, az numerikus változó, ha sztringet, akkor sztring változó lesz. A változó típusát új érték hozzárendelésével megváltoztathatjuk. Bármely változó initializálatlanná tehető a DROP utasítással (erről később).
A változók tárolása ún. szimbólumtáblázatban történik. A belső funkcióknak saját szimbólumtáblázatuk lehet, tehát változóik lokálisakká tehetők. (Nem kötelezően azok!)

A változók egy sajátos csoportjai a stem és a belőlük származtatott összetett szimbólumok. A stem szimbólumok képezik a tömbök gerincét. Úgy próbáld meg elképzelni, mint a Basic Dim utasításában a dimenzionált változót. Van azonban néhány lényeges különbség, például az Arexx-ben nem kell a tömböket dimenzionálni, minden tömbelem automatikusan létrejön amikor először értéket kap.

A másik lényeges különbség, hogy itt a tömbök elemeinek jelölése nemcsak sorszám lehet, hanem bármi más szimbólum.

Például a KATALÓGUS. stem szimbólummal felépíthető egy katalógus, ahol a tömb elemeit maga a katalogizált név adja. Hogy ez érthetőbb legyen, nézzünk meg egy konkrét példát, ahol néhány termék raktári számát tartjuk nyilván:

```
/* katalógus példa */
katalogus.amiga="123/1992"
katalogus.monitor="456/1990"
say "termék neve"
pull nev
say nev "raktári száma"
katalogus.nev exit
```

Banális példa, de sok minden bemutatható rajta. Először gyorsan nézzük át az utasításokat. A "say" gyakorlatilag azonos a Basic "Print"-jével, a "pull" pedig az "input"-tal.

A program létrehoz egy katalógust, meghatároz benne két terméket, majd a felhasználó igénye szerint kiírja az egyik raktári számát. Mint látható, az összetett szimbólumok elemeire változókon keresztül is hivatkozhatunk. Ha egy olyan terméket adunk meg, amely nem szerepel a katalógusban, pl. printer, akkor a "katalogus.printer" egy initializálatlan változó, értéke tehát önmaga. Próbáld ki!

Az összetett szimbólumok dimenzióinak a száma nincs korlátozva. Ha egy stem szimbólumot DROP-pal eldobsz, az összes belőle származó változó eldobódik. Ugyanez érvényes az értékadásra is. Nem esett még szó a sztrig tokenekről. Ezek gyakorlatilag azonosak a Basic nyelvben megszokott sztringekkel, minden idézőjelben lévő karaktersorozat sztringnek minősül. A sztring jelölésére az aposztróf is alkalmazható. Ha a sztringben idézőjelet, vagy aposztrófot akarsz használni, azt kettőzd meg. A sztring hossza a karaktereinek a száma, ha ez nulla, akkor "null" sztriggel állsz szemben. A sztring értéke mindig önmaga, a kifejezésekben betű szerint vannak felhasználva.

Ebből következik, hogy az interpreter nem alakítja át őket nagybetűs formátumba. A sztring után közvetlenül állhat ’X’ vagy ’B’ karakter, ami nem része a sztringnek, hanem az értelmezését mutatja. Az X hexadecimális számot jelöl, ekkor a sztring 0-9 és A-F karakterekből kell hogy álljon. A B a bináris szám jele, annak 0-1 karakterekből kell állni.

A számok mindkét esetben tartalmazhatnak tagoló üres karaktereket, ezek az eredményt nem befolyásolják. Az Arexx-ben, mint minden valamire való nyelvben, vannak speciális karakterek. Nézzük át ezeket.

Kettőspont ’:’. Címkedefinícióra használatos, szimbólumok után állva a szokásos módon. *Például label: .*

Zárójelek ’()’. Kifejezésekben állva a normál kiértékelési sorrend megváltoztatására szolgál. Használható a funkcióhívások azonosítására is. A nyitó és bezáró zárójeleknek mindig egyensúlyban kell lenni!

Pontosvessző ’;’. A program egyes elemeinek az elválasztására szolgál. A pontosvesszővel elválasztott önálló utasítások ily módon egy sorba is írhatók.

Vessző ’,’. Elválasztó jelként alkalmazható, ha a program összetartozó elemeit külön sorba kell (valami oknál fogva) írni. Használható még funkcióhívásnál az argumentumok tagolására is.

Lépjünk eggyel tovább. Az egymással összetartozó tokenek csoportjai programsorokat alkotnak. Mivel ezek nem mindig vannak egyazon fizikai sorban, vagy ellenkezőleg, egy sorban több ’sor’ van, helyesebb ha az eredeti terminológia szerint, cikkelyeknek nevezzük őket.

A cikkelyeket öt csoportra bonthatjuk:

- **null**
- **cimke**
- **hozzárendelés**
- **utasítás**
- **parancs**

A hozzárendelés, utasítás és parancs cikkelyeket szokás még összefoglalóan ’statement’-eknek, kijelentéseknek is nevezni. Lehet, hogy ez kissé bonyolultan hangzik, de később értelmet nyernek. Megmagyarázásuk sajnos a jövő hónapra marad.

Aurum



Ray-Tracing

Üdv Tracerek! Az előző számban befejeződött a tulajdonságok ismertetése. Most különböző trükkök, kevésbé ismert dolgok kerülnek térítékre. Többen panaszkodtak az Imagine cycle-editor-ára, mint érthetetlen menühalmazra. Nos ebben a számban megnézzük azt, hogy hogyan lehet egy egyszerű cycle-object-et felépíteni, és működésbe hozni.

Felhívás !

Az előző számban meghírdetett versenyre máris megérkeztek az első pályaművek. E havi nyertes képünk a "Csendélet" nevet viseli, és "BassMan" (kérésére nem közöljük a teljes nevét) munkája. A képet már a végleges formájában 16.8 millió színnel kaptuk, s a képpel együtt egy jó ötletet is. Mit tegyenek azok, akiknek van ugyan sok memóriájuk, esetleg Winchesterük is, de nem tudják elküldeni a 880 Kbyte-nál nagyobb képeket? A megoldás Art Deartment Professional! A képet töltsük be, majd a SAVE formátumnál válasszunk JPEG-et. A képet elmentve, a kép minőségére vonatkozó kérdésre válaszoljunk 100%-kal. Így kb. 1:10-es tömörítési arányt érhetünk el, és a képminőség sem romlik sokat.



A kép egy RCS Management - Fusion Forty 25 MHz-es 68040-es turbókártyával felszerelt Amiga 2000-esen készült, Imagine-el ray-tracing üzemmódban. A kép felbontása 768x582 pixel, a leképzési idő 6½ óra volt. Az Anti-aliasing értéke 0 (legjobb), a Resolve Depth (fényút szimuláció, ez rendkívül lelassítja a képszámítást, de növeli az élethűséget) értéke pedíg 8 volt.

Gratulálunk!

Mire is való a cycle-editor? Ez az Imagine egyik nagy újítása, amelyet azóta sem tudott igazán megvalósítani a többi 3D-s animátor. Itt a Detail editor-ban elkészített és csoportba kötött tárgyakat tudjuk hierarchikus mozgásra kényszeríteni. Ez így elég bonyolultan hangzik, de egy példa kapcsán rögtön érthetővé válik.

Képzeljünk el egy robotembert, amint sétál. Ez tipikusan egy bonyolult hierarchikus mozgás, amelyet a cycle editor segítsége nélkül gyakorlatilag nem tudnánk megvalósítani. A séta közben a robot egyes részei - kézfej, alkar, felkar stb. egymáshoz képest elmozdulnak, mégpedig úgy, hogy a felkar elmozdulásával elmozdul az alkar és a kézfej, az alkarral pedig együtt mozog a kézfej is. Nos az ilyen és ehhez hasonló mozgások modellezésére született meg a cycle editor, ahol ezeket az elmozduláskat ciklusokba is szervezhetjük.

A példa, amellyel foglalkozni fogunk, a robot karja.

Mielőtt még elkezdjük, néhány egyszerűsítés: a teendők leírása után a zárójelben szerepel a kiválasztandó menü és menüpont,

Rajta!

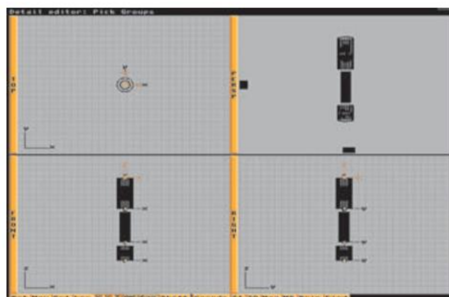
- Az Imagine elindítása után hozzunk létre egy új Project-et (Project->New) és egy Rendering Subproject-et (Ez itt a kivétel! Ezt nem lehet menüből elérni, tehát kattintsunk a képernyőn a rendering subproject felirat alatt található New gadget-re).

- Lépjünk át a Detail Editor-ba (Editor->Detail Editor). Miért éppen ide? A mozgatni kívánt tárgyakat itt kell megterveznünk és a mozgás szerkezetének (hierarchiájának) megfelelően csoportba kötni.

- Hozzunk létre egy hengert, majd még egyet, majd még egyet. Ezek lesznek a robot felkarja, alkarja és keze (rendkívül régi típusú, kísérleti robotról van szó - egyébiránt az egyes tárgyak formája nem befolyásolja a mozgatásukat, tehát a vállakozó kedvűek nyugodtan kidolgozhatják a részleteket...). (Functions->Add->Primitive, majd itt válaszuk ki a Tube-ot).
(A képernyő alján látható Mov Gadget - a mozgatás, Scl Gadget - a méretváltoztatás, SPACE-el szállhatunk ki a változtatások megtartásával, ESC-el visszaállíthatjuk az előző állapotot).

- Ha ezzel megvagyunk, akkor hozzunk létre egy Axis-t (Functions->Add->Axis), ez helyettesíti majd a Robot többi részét, ez lesz a szilárd pont, az összes mozgást ehhez képest adjuk majd meg.

- A három hengert mozgassuk egymás fölé, és a méreteiket is állítsuk be nagyjából úgy, ahogyan a képen (következő oldal) látszik. A tengely (Axis) kerüljön az öszszes henger fölé.

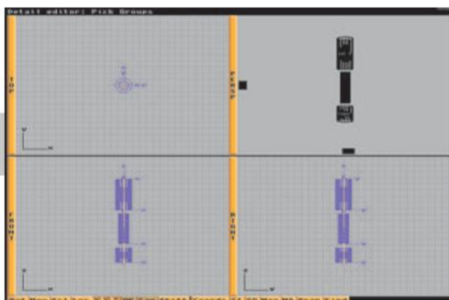


A három henger és a tengely

Ha ezzel megvagyunk, akkor jön a csoport megadása. Sorban ki kell jelölnünk azokat a testeket, amelyeket össze akarunk kötni. Fontos, hogy melyik testet jelöljük ki először - ez lesz a szülő (Parent) tárgy. A későbbiekben ha Pick Group üzemmódban erre kattintunk, akkor az egész csoport kijelölésre kerül.
A Shift lenyomva tartásával jelölhetünk ki egyszerre több tárgyat.
Először válasszuk ki a tengelyt, majd a felkart (a hozzá legközelebb álló hengert). Most kössük őket össze (Object->Group).

Most a felkart jelöljük ki elsőként (ő lesz az alkar "papája"), majd az alkart, majd Group. Az utolsó lépésben az alkarhoz kössük a kezet.

Ha mindent jól csináltunk (és a program Pick Groups módban van), akkor a tengelyre kattintva az egész kar kijelölésre kerül (kék szín).
Mentsük el a kart (Object->Save).

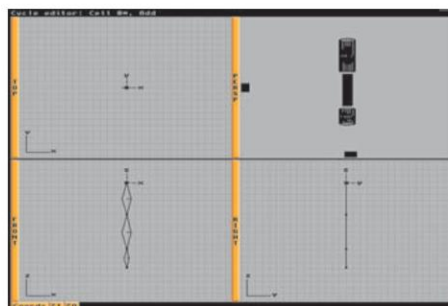


A csoportkép

OK. Lépjünk át a rettegett Cycle Editor-ba (Project->Cycle Editor). Nos itt vagyunk. A képernyő közepén felbukkanó tengely egy cycle object kezdemény. Ha ugyanis arra támad kedvünk, hogy az egyes előre megtervezett darabokat (példánkban a gondosan tervezett és kivitelezett hengereket) itt állítsuk össze. Ezt a Mode->Add üzemmódban tehetjük meg, így újabb részeket csatolhatunk a csoporthoz.
Ezután a Mode->Assign üzemmód kiválasztásával adhatjuk meg az egyes részekhez (az Imagine a "Segment" vagyis szegmens elnevezést használja) tartozó object fájlok neveit. Ezt a módszert személy szerint én nem igazán kedvelem, mert nem igazán átlátható, hogy éppen hol tart az ember, de ha valakinek ez a szimpatikusabb, akkor nyugodtan használja.

Töltsük be a kart (Object->Load). Meglepődve tapasztaljuk, hogy az Imagine nem találja megfelelő típusúnak a karunkat ("Not a cycle object"), és megkérdezi hogy konvertálja-e ("Convert It?"). Mi természetesen igennel válaszolunk, hiszen a célunk egy cycle object előállítása. Jó ha fejbentartjuk: egy cycle object, amelyet a Cycle Editorból mentünk el, betölthető ugyan a Detail Editor-ba, de nem érdemes már hozzányúlni, mert könnyen tönkretehetjük eddigi munkánkat.

Amint a képen is látható a szerkesztőablakokban a test egyes darabjait rombuszok jelképezik, a tárgyak valódi alakját csak a 4., perspektívikus képen láthatjuk.



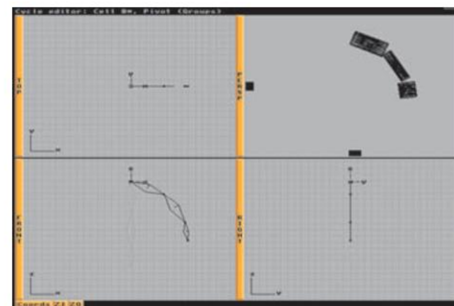
A karunk a Cycle Editor-ban

(Erre gondoltam amikor azt mondtam, hogy nem igazán átlátható).

A Cycle Editor ún. kulcs fázisos (Key Cell) animációs technikát használ. Ez azt jelenti, hogy az egyes mozgások - mozgáselemek kezdő és végfázisait kell megadnunk, a közbenső kockákat a program automatikusan kiszámítja. Példa: a karunk esetében ha azt akarjuk, hogy elforduljon, akkor elég a kezdőhelyzetét (0 fokos elfordulás) és a véghelyzetét (90 fokos elfordulás) megadni és az első kulcsfázis az 1. cella, a második kulcsfázis a 90. cella, akkor a 1-90 cellákban a kar folyamatosan el fog fordulni fokonként.

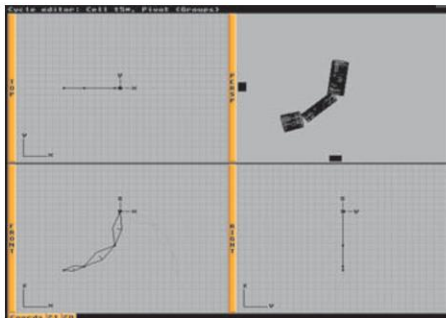
A Cycle Editor-ban háromféle mozgást állíthatunk be: Pivot, Twist és Move. A Pivot és Twist két különböző tengely körüli forgatást, a Move pedig mozgatást jelent. Ezeket a Mode menüben választhatjuk ki. A rombuszok végpontjainál megragadva az egyes részeket, próbálhatjuk ki őket.

Tehát, a legeslegelső cellában állunk, ezt az Imagine a képernyő felső részén ki is írja, és jelzi, hogy éppen egy kulcsfázison állunk (egy csillag a szám mellett).
Váltsunk Pivot módba, állítsuk be az egyes részeket, az alábbi képnek megfelelően.
Most amikor ezzel megvagyunk, lépjünk át a 15. cellába. (Cell->Goto). Láthatjuk, hogy a 15-ös szám mellett egy csillag szerepel. Az Imagine tudja, hogy a 0.-on kívül nem volt más kulcsfázis, és feltételezi, hogy ha be akarunk lépni a 15. cellába, akkor azt nyilván kulcs cellává akarjuk tenni. Ez a továbbiakban is igaz, ugyanis ha a legnagyobb számú kulcs cellánál nagyobba lépünk be, akkor az automatikusan kulcsként könyvelődik el. (Ezt a Cell->UnMake Key menüponttal szüntethetjük meg).



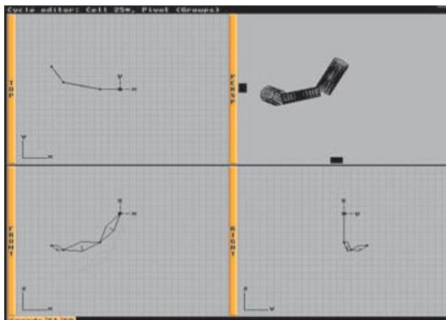
0. Kulcsfázis

A 15. kockában állítsuk be a képen látható állapotot. (Akik nem próbálgatták a lehetőségeket, azoknak elárulom, hogy mindezeket a Pivot módban tehetjük meg.)
Lépjünk át a 25. kockába (Cell->Goto) és most a változatosság kedvéért a Twist és



A 15. kulcskocka

a Pivot mód segítségével állítsuk be az alábbi pozíciót.
Nos, igazából lahetne még húzni a dolgot, de inkább bejelentem:KKKÉÉSSSZZ! Hogy megnézhessük művünket, készít-



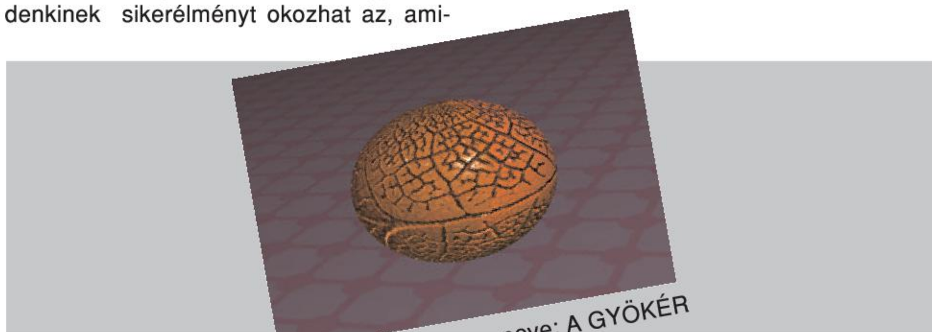
A 25. kulcskocka

sünk belőle mini animációt (Animate->Make), majd nézzük meg (Animate->Play Loop).

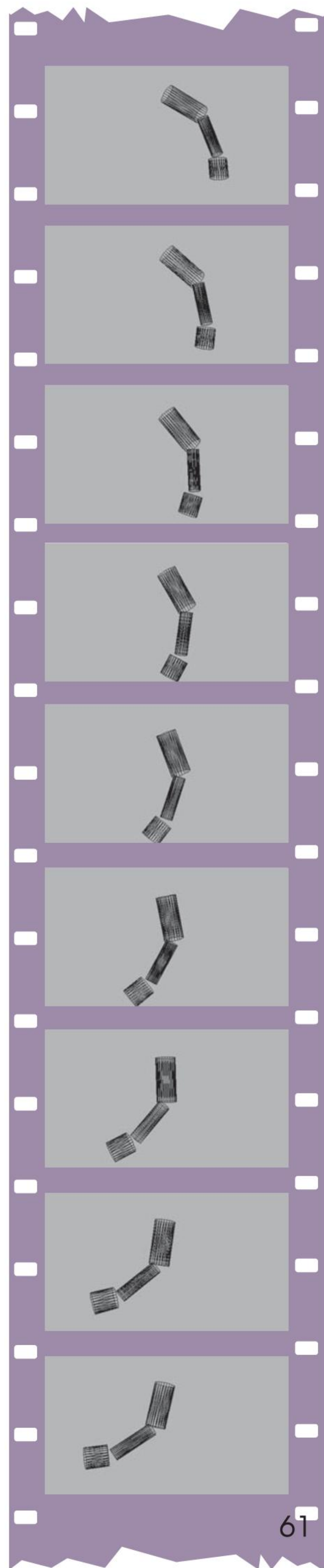
Nem, ez nem egy elhajított fadarab vagy egy autó féltengelye két másodperccel frontális ütközés után. Ez egy robot karja, amely éppen BEHÚZ EGYET azoknak, akik ilyeneket gondolnak!
Komolyra fordítva a szót, a példa szándékosan ilyen egyszerű, egyrészt mert egy Baseball játékos mozgásának modellezését elég nehéz lenne a GURU hasábjain kesresztül megoldani, másrészt így mindenkinek sikerélményt okozhat az, amikor valami elfogadható eredményre jut ezen egyszerű példa továbbfejlesztésével (...).
Mielőtt még elfelejteném, hogyan is lehet használni a cycle object-eket a Stage Editorban?
Lépjünk át először az Action Editor-ba (ugye nem felejtettünk el az elején Project-et nyitni?). Az Action Editor bal felső sarkában látható Highest Frame értéket írjuk át 50-re, ezzel megadtuk, hogy egy 50 kockás animációt szeretnénk létrehozni. Mentsük el a változtatásokat (Project->Save Changes), majd lépjünk át a Stage Editor-ba (Poject->Stage Editor).
Töltsük be a karunkat, mentés, majd vissza az Action-be. (A haladók kikerülhetik a Stage Editor használatát, az Action Add módjának használatával).
Ha minden jól ment, akkor egy Axis nevű tárgy is szerepel a képernyőn, kattintsunk az Actor csatornára és szemléljük meg a febukkanó ablakot.
Az ablakban a "Number of Cycles to Perform" mezőben állíthatjuk be, hogy hány mozgásciklust végezzen a tárgyunk (jelen esetben a karunk hányszor húzzon be a képzeletbeli ellenfélnek). Ez a szám teljesen független attól, hogy a Cycle Editorban mennyi fázisosra terveztük a mozgást. Ha pl. 3.54-et írnánk ide, akkor az Imagine úgy számítaná ki a Cycle Object fázisait, hogy a végeredmény pontosan 3.54-nyi behúzás legyen.
(Azért a biztonság kedvéért írjunk most ide kettőt).
Az "Initial Cycle phase" a mozgás kezdőkockáját adja meg.
A "reverse Cycle Motion"-t kijelölve a mozgásunk visszafelé fog lezajlani.
Remélem ez a kis ujjgyakorlat segített néhányotoknak eligazodni a Cycle Editor rejtelmeiben.

Üdv

Marinov 'Gaborca' Gábor



Ez egy kép, csak úgy, neve: A GYÖKÉR



Külvilág

Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



Tangerine Dream - Rockoon

Amikor 1967-ben Nyugat-Berlinben Edgar Froese megalakította Tangerine Dream nevű, öttagú zenekarát, még biztos nem sejtette, hogy a csapat, bár más felállásban és stílussal, világhírűvé válik és legenda lesz a szintetizátor zenét kedvelőinek körében. A kezdet ugyanis igencsak döcögősre sikeredett. Az első formáció, amely pszihedelikus zenét játszott, 1969-ben feloszlott, anélkül, hogy lemezt hagyott volna maga után. Egy évvel később alakult meg tulajdonképpen a mai csapat jogelődje, három emberrel. Ezt azután igen sűrű tagcserék követték, az alapítón kívül mindenki kicserélődött, igen sokan megfordultak a csapatban. A Tangerine Dream alkalmazott elŐször a zenéjében szintetizátort, sőt ennek egyszerre több hang megszólaltatására alkalmas változatát, a polifonikus szintit (VCS 3) ők fejlesztették ki. Kezdeti munkáikon erősen érződött a Rózsaszín Áramlat hatása, később megtalálták egyéni stílusukat, amely elŐször a Phaedra nevű, 1974-es lemezükön volt hallható. Az igazi sikert a következő, 1975-ös Rubycon c. lemez hozta meg számukra. Zenei programjukat azonban már az első lemezük címével megadták: Electronic Meditation. Nevük azóta fogalommá vált, igazán tökéletes lemezeik által mint pld:Cyclone, Tangram, Logos, Hyperborea, LeParc, Pergamon... stb. Jártak Magyarországon is, 1982-ben felléptek egy Chip nevű fesztiválon, a BS-ben. Ők írták több film zenéjét is. (Flashpoint, Firestarter, stb.) Ezekután nem jelenthet meglepetést, hogy 1992-es albumuk is siker, a Rockoon c. lemez is igazolja, hogy a Tangerine Dream nem véletlenül lett élő legenda.



NO:1

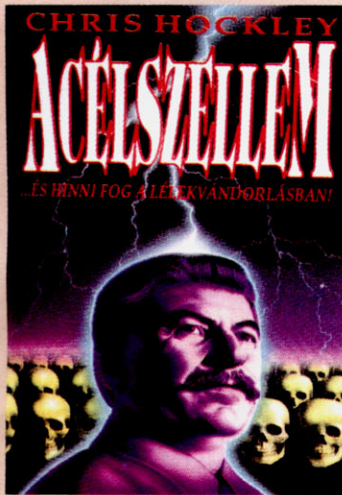
Van egy ember a magyar zenei szakmában, aki bár aranylemezzel is rendelkezik, most jutott még csak odáig, hogy igazán a saját zenéjét játssza. Ez az ember Slamovits István, magyarul Slamó, aki korábban a régi, igazi Eddával már sikeres befutott zenész volt. Hosszú, hosszú ideig kellett várni arra, hogy a korai Edda sikerek után előjöjjön saját zenekarával, ahol már ő a főnök. Slamó meg is alakította NO nevű együttesét, még anno a nyolcvanas évek végén. Azután hol eltűntek, hol felbukkantak különböző klubok műsorán, koncerteken. Eljött végre a 92-es év, amikor is megjelent a csapat első albuma. Azért mondom, hogy végre, ugyanis lehetett tudni, hogy ez az album igen jó lesz. Ez mindenki számára világos lett, miután végighallgatott egy koncertet. Slamó gitárjátékáról most nem írok szuperlatívuszokat, nem szorul rá. Felhívnám a figyelmet viszont az énekesre, akinek olyan megdöbbentően eredeti énekhangja van, hogy amikor meghallottam anno régen, azt mondtam, ilyen jó hangú magyar énekes egyszerűen nem létezhet. Egy jó énekes már fél siker, a siker másik felét bőven kiteszi a nagyszerű zene. Első hallásra talán egy kicsit a U2-re emlékeztet, de ez az érzés hamar elmúlik, ha többször is meghallgatod a lemezt. Nagyjából sikerült eltalálni, mi az ami még nem utánzás, hanem egy stílus eredeti, sajátos átvétele. A számok szövegei már nem mindenhol sikerültek tökéletesre, de nem is ez a lényeg, hanem az, hogy ismét egy újabb kiváló magyar zenekar lemezét ajánlhatom. Nem lenne igazán semmi probléma, ha ezt minden számban megtehetném, hiszen vannak még isteni magyar bandák...

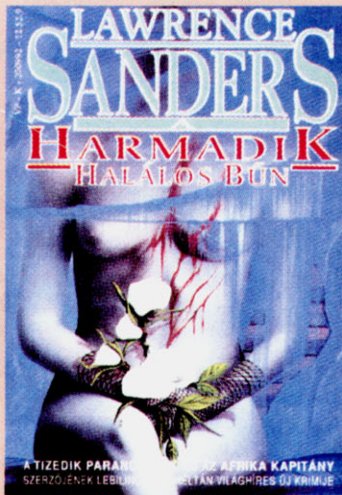


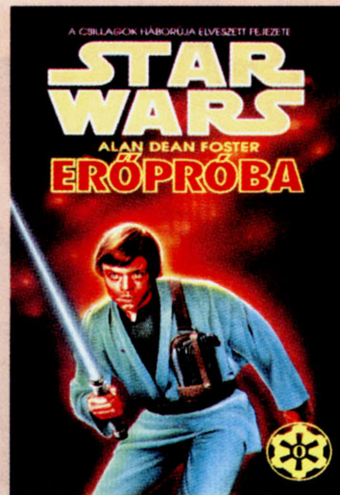
Midnight Oil - Scream In Blue (live)

Nem hiszem, hogy nagyon merész lennék akkor, amikor arra fogadok, hogy nem sokan hallották még azt a nevet, hogy Midnight Oil. Pedig ezt az ausztrál együttest igen méltatlanul hanyagolja a zeneértő közvélemény. Igazi, nagyszerű gitárzene, némi ír beütéssel és valami elképesztő energiával. De maradjunk a kezdeteknél. 1980. Melbourne, Australia. Egy forró nyári éjszakán a Prospect Hill Hotelben fellépésre készül egy zenekar. Senki nem ismeri őket, de a közönség bizakodva néz a koncert elé, mert hatalmas hangfalak tornyosulnak a színpadon, de sehol egy szintetizátor, csak gitárok mindenütt. Sebaj, jó kis este van, még koncert is lesz, igaz, hogy ismeretlenek. Azon az éjszakán kezdődött egy világkarrier. Egy őrült ember száguldozott fel és alá három mániákus gitáros között, mögöttük egy holdkóros próbálta szétverni a dobfelszerelést. Két órával később mindenki izzadt, fáradt és még mindíg nem hiszik el, hogy valami igencsak jónak voltak szemtanúi. Az Oils elindult világkörüli hódító útjára. Adtak koncertet 50 embernek az észak-Ausztráliai sivatagban és 100.000-nek a New York-i Central Parkban. A hangulat és a tempó mindenütt ugyanolyan félelmetes. Ezt a lemezüket is azért választottam, mert ezen jól hallható a számok átütő ereje, a fantasztikus hangulat. Ez nem egyetlen koncert felvétele, hanem minden koncertről a legjobban sikerült van a lemezen, így van felvétel 1982-ből és van 1990-ből is. Remélem sokan meghallgatják és utána még nagyon sokszor felteszik ezt a kegyetlenül őszinte és energikus Rock And Roll-t.

STILLA







Új Valhalla könyvek

Alien 3 - A nagy átverés

Az Alien filmek (mind a kettő) nagy tiszteletnek örvendenek kis hazánkban. Az elkészült, nagy hírrel beharangozott folytatást volt szerencsém látni a minap és bátran állíthatom, hogy írtózatosan nagyot csalódtam. Előre bocsájtom, hogy nagyon szerettem az Alien sorozatot, de ez a folytatás már nem a régi. Lassan kezd unalmassá válni a rohangálás, a végtelennek tűnő szörnyüldözés, miközben az ember talán egy kicsit más információra vágyik a szörnyekről. "Kissé" sablonosra sikeredett a film és egy megjegyzésem lenne a debil és hibáktól hemzsegő történethez: Fiúk, ne várjatok sok mindent a filmtől!

Bear

Terry Pratchett - A mágia színe

Ez egy nagyon jó könyv, feltétlenül olvasd el, jól fogsz szórakozni! A'Tuin, a hatalmas teknőc hátán megérkeztek a Korongvilág rendkívül jól megformált hősei; Rincewind a varázsló, Kétvirág a turista, Hrun a barbár, egy tudákos körtefából készült láda és még sokan mások, többek között a jó öreg Halál is. A cselekmény meglepő fordulatokat tartalmaz és annak ellenére, hogy ez itt egy humoros, kacagtató könyv, bizony sok "feldobott labdát" találhat benne az, aki esetleg gondolkodni is akar, nem csak kikapcsolódni. Búcsúzóul egy idézet a könyvből: " A Halálnak néha rettentő sok dolga volt, most mégis úgy határozott, hogy ezentúl hobbija is lesz.Volt valami ebben a varázslóban, ami szerfölött bosszantotta. Nem szerette például, ha valaki elmarad a megbeszélt találkozóról. - ELKAPLAK, MAMLASZ -mondta a Halál olyan hangon, mint egy bezáruló ólomkoporsó fedelének döndülése.- NEM ÉR A NEVEM, HA NEM."

Száz éve született J. R. R. TOLKIEN. A centenárium alkalmából a londoni Grafton kiadó megjelentette e kiváló író összes művét, melyek közül néhányat beszerezhetünk kis hazánkban is. Természetesen angol nyelvismeret szükséges. Fantasztikus élmény eredetiben olvasni e csodás remekműveket, köztük olyanokat is, amelyek Magyarországon még nem jelentek meg. Ajánlatként néhány cím: The Return of the Shadow, The Shaping of Middle-Earth, The Silmarillion, Tree and Leaf, Unfinished Tales, The War of the Ring, ... Az író által illusztrált könyveket ajánlom minden Tolkien rajongó figyelmébe .

Lily



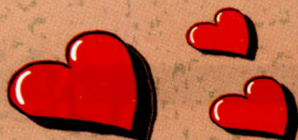


Mint már az előző szám intrójában is olvashattátok, megjelent egy új lemezvalami, Equalizer címmel. A papírújságok hihetetlenül sokféle előnyük mellett egy igen nagy hátránnyal is rendelkeznek, történetesen a hangot teljesen kifelejtették belőlük. Ez a modullemez, némi kis szövegeléssel azokat kívánja fórumhoz, újdonságokhoz, hírekhez juttatni, akiket még érdekelnek a különböző modulok, az Amigán igen nagy hagyományokkal rendelkező zenék' világa. Hangsúlyoznám,hogy ez egy modullemez, túlnyomó többségben tehát zenék találhatók rajta. Szeretnénk minél több magyar zenészt lehetőséghez juttatni, hogy megmutathassa mit tud, illetve, hogy bemutathassa új munkáit. Ez az egész teljesen ingyenes, tehát ha küldesz az alábbi címre egy üres lemezt és válaszborítékot, minden további nélkül megkapod, ha már a havertól nem tudsz hozzájutni.Tehát a cím:

E Q U A L I Z E R
Bp. 1465 Pf. 1605

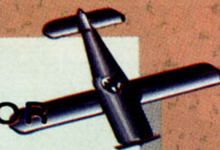
Ha ne adj' isten van valami véleményed akármilyen zenei dologról, küldd nyugodtan, ha aláírtad, benne lesz. Mire ezt olvasod, már 2 szám megjelent belőle, ha minden stimmel. Érdeklődésedet várja a szerkesztő:

STILLA





TOP Listák



SZIMULÁTOR

1.	Falcon 3.0	(1)
2.	Formula One G.P.	(2)
3.	Civilization	(3)
4.	B17	(-)
5.	Pacific Islands	(5)
6.	Nova 9	(6)
7.	Pinball Fantasies	(-)
8.	Megafortress	(8)
9.	Red Zone	(-)
10.	Space Max	(10)



KALAND

1.	Darklands	rol.	(-)
2.	Fate-Gates of Dawn	rol.	(1)
3.	Indiana Jones 4.	adv.	(2)
4.	Money Island II.	adv.	(3)
5.	Ultima Underworld	rol.	(4)
6.	Ultima 7.	rol.	(5)
7.	Star Trek	adv.	(6)
8.	Ishar	rol.	(7)
9.	Laura Bow	adv.	(8)
10.	Legend of Kyrandia	rol.	(-)

AKCIÓ

1.	Roger Rabbit	(-)
2.	Push-Over	(1)
3.	Project-X	(2)
4.	Delivarence	(3)
5.	Addams Family	(5)
6.	Zool	(-)
7.	Fire and Ice	(6)
8.	Premiere	(-)
9.	Alien Breed	(8)
10.	D/Generation	(-)

ABSZOLÚT 10

1. Sensible Soccer/Renegade
2. Civilisation/Microprose
3. Monkey Island 2/US Gold
4. Premier/Core
5. Falcon/Action 16
6. Championship M./Domark
7. Formula One/Microprose
8. Lure of the Tempress/Virgin
9. Fire and Ice/Mindscape
10. More Lemmings/Psygnosis

PC 10

1. More Lemmings/Psygnosis
2. Indiane Jones/US Gold
3. B17/Microprose
4. Birds of Prey/EA
5. Links 386 Pro/US Gold
6. Monkey Island/US Gold
7. Civilisation/Microprose
8. Star Trek/EA
9. Grand Prix U./Accolade
10. Falcon 3.0/Microprose

Demo 20

1.	Guardian Dragon II/Kefrens	(1)
2.	Hardwired/Crionics'n'Silents	(2)
3.	Sound Vision/Reflect	(5)
4.	Odyssey/Alcatraz	(3)
5.	D.O.S./Andromeda	(4)
6.	Aabsolute/Soc.Brigade	(9)
7.	Human Target/Melon Dezign	(7)
8.	Maximum Velocity/The Silents	(-)
9.	Piece Of Mind/Nikki C.	(10)
10.	S.O.S./Melon Dezign	(12)
11.	Wayfarer/Spaceballs	(6)
12.	Musication/Absolute	(-)
13.	Multica/Andromeda	(11)
14.	CDTV Musicdisc/Muffbusters	(-)
15.	In The Kitchen/Anarchy	(16)
16.	Deja Vu/Anarchy	(-)
17.	Linus/Palace	(-)
18.	Optimum Fuckup/Sanity	(15)
19.	Point Blank/Andromeda	(20)
20.	Delirium/Complex	(19)

FILM

1.	Nikita	(-)
2.	Hook	(2)
3.	Elemi ösztön	(5)
4.	Tökéletes Katona	(-)
5.	White Sand	(-)
6.	Alien 3.	(-)
7.	Halálos fegyver 3	(7)
8.	Flatliners	(8)
9.	Dupla dinamit	(9)
10.	Patriot Games	(-)

Psygnosis

Amikor ... k, az aj- tóból eg ... elő, maj- dnem le ... után ex- kluzív v ... elkülöní- tett term ... egy 3D szemüv ... s emblé- mával) e ... ott kuko- ricát osztogattak mindenkinek. Amint a hangu- lat a csúcsára hágott, el ... etítés. Először az Air Supportot ... , ahol többször is használni kelle ... et. Ez a játék leginkább az Arm ... oz ha- sonlítható, mind stratégia ... nulátor szempontból, de a játék n ... torok- kal manipulál, hanem vor ... Frac- Scape technikát alkalmaztak a játékban. (Amiga/PC) Ezek után a Beast III-at mutatták be, a ... asonlít a Beast II-re mint az I-re (s ... ekes logikai feladatokat kell mego ... kódja és grafikája a hagyo- mány ... ast-es hangulatot árasztják (Amig ... ers egy logikai Lemmings lemm ... ltt kukacokat kell a célhoz eljuttatni. A játék aranyos, de semmi extra (PC/AMIGA). Most pedig (harsona) két új DMA (fanfárok) játékról számolhatunk be. JÖN! LESZ! IGEN! LEMMINGS 2! Sétáló-ugráló, pe- dálozó (triciglizó), futó ugráló, görkorcsolyázó, fut ... MINGEK szégyenítik majd meg az ... i logikai játékot. A filmben volt mé ... ges intro, amit csak Termina- tor ... hívhatunk. A másik DMA játék a I ... yben egy birodalmi lépegetőt irá ... 2. világháborúban. A játékban gyönyörűen meg van animálva a lépegető! De ezzel a gépezettel iszonyatos mészárlásokat vihetünk végbe, gondolom a Lemmingek máris a készítőik agyára mehettek. Oh, no!

Renegade/Bitmap Brothers

Novemberre tervezik a megjelentetését a Gods készítői a Chaos Engine-t. A játékról csak szuperlativuszokban beszélhetünk, a gra-



fikáról, a sebességről, a sok animációról ami egyszerre megy végbe a képernyőn. Egy vagy két játékos is játszhatja a játékot, egy játékos esetén a computer irányítja a társadat. A cél 16 pályán végigküzdeni magad, ami 4 világot takar. Egy pályán hamar végig lehet jutni, de akkor a játékos biztosan kihagyja a felét, és sok extrát nem vesz fel. Kulcsokat, kapcsolókat kell keresgélnünk ebben a szuperjó akciójáték- ban.

Sierra

Bejelentették, hogy egy ideig nem adnak ki új Amigás szoftvert, mert inkább fejleszteni fogják az Amigára átírt játékok minőséget. Lássuk hát a jövőbeli PC-s terveket: King's Quest VI.: Heir Today, Gone Tomorrow. Roberta Williams és Jane Jensen garantálják, hogy a hatos rész lesz a legbonyolultabb a sorozatok közül. A Zöld Szigetek földjein (összesen 6 sziget lesz), több kisebb feladatot is megoldhatunk, de ezek teljesítése nem szükséges ahhoz, hogy a fő



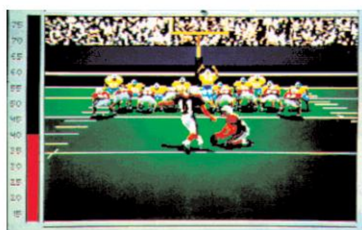
célunkat elérjük, és kiszabadítsuk Cassimát a gonosz Vizier karmai közűl. A játéknak több befejezése is van, attól függően, hogy mekkora területet fedezett fel a játékos és hány talányt oldott meg. A Betrayal at Krondor Dinamix leg- újabb játéka, amely Raymond E Feist Riftwar novelláin alapul. A könyvből több milliót adtak



el világszerte és a játék is várhatóan sikeres lesz. Október végén jelenik meg a szerepjáték. Quarky and Quaysoo's turbo science egy ké- miai oktatójáték gyerekeknek. Space Quest V. "The Next Mutation"- Roger Wilco visszatér mint végzős csillagközi-űrhajó kapitány! Egy űrgengszert kell végigüldözni a világegyete- men, aki bio-veszélyes szemetet rak le a gya- nútlan bolygókon. Screen Antics: Johnny Castway-t kell megmentenünk egy lakatlan szi-



getről. Több mint 2000 animációs fázist tartal- maz a játék. Front Page Sports: American Football (PC), több mint 8000 animációs kép-



kocka megválaszthatod a helyed a lelátón ahonnan visszanézheted a meccset (9 pozició. A játékban lehetsz játékos, edző vagy akár manager. Jön még PC-re: Red Baron Mission Builder, RAF in the Pacific (Aces kiegészítő), World War 2: 1946 (Aces kiegészítő), Laura Bow 2, The Island of Dr. Brain, Aces Over Europe, Ecoquest 2 Lost Secerets of the Rainforest. Várható Amigás játékok: Police Quest In Pursuit Of The Death Angel, SQ1, Laura Bow 2, Quest for Glory 1.

Thalamus Europe

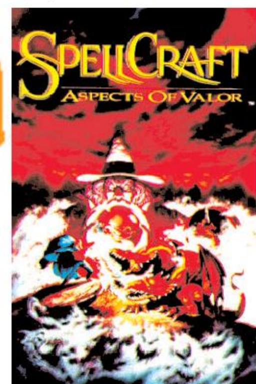
Két játékot jelentet meg karácsonyra: Arsenal FC - The Computer Game-et és a Beastmas- tert. Arsenal FC akció és menedzselés egy já- tékban. Teljes képernyős scrollozódó pálya, já- tékos tulajdonságok, gyönyörű animációk, nemzetközi státusz és morál, erőnléti és sérü-



lési szintek, állítható lövéserő, digitalizált HAM állóképek. (Amiga, ST, PC, C-64 + Hivatalos Arsenal szuvenír minden dobozban) A Beastmaster egy 300 képernyős kaland/akció- játék, ahol az állatokkal kell szövetkezned a fe- ladatok megoldásához. A játék ikonrendszerű, a Psygnosis Barbarian II-re hasonlít, de jóval több lehetőséggel és logikai feladatokkal meg- fűszerezve.

Ubi Soft

Év végére elkészül a B.A.T. II, kegyetlen grafi- kával, több olyan játékrésszel, amely önmagá- ban is eladható lenne. A grafikák új építészeti stílust tükröznek, amelyet "High Tech Para- dox"-nak hívnak. 200 független karakterrel ta- lálkozhatunk. Új generációs B.O.B. amelyben párhuzamos nyelvi fordító is be van építve.



(Amiga/ST/PC) A Spellcraft- Aspects Of Valor azaz "Világ nélkűl nincs mágia, mágia nélkül nincs világ." Egy másik világban kell megtanul- nod varázsolni, stratégiázni és győzni.

U.S. Gold

A német Attic cég bejelentette, hogy a Realms of Arkania (Angliában és Amerikában a Dark World néven szerepel majd) szerepjáték sorozatot a U.S. Gold forgalmazhatja Angliában és bizonyos Európai országokban. A sorozat első része a 'Das Schwarze Auge' azaz a Blade Of Destiny c. játék lesz. Új, eddig ismeretlen karaktertípusok jelentek meg, mint pl: Amazon, Bohóc, Norbardian, Moha (és Páfrány), Novadi, Vadász, Zsoldos, Boszi, Thorwalian. Új alaptulajdonság a bátorság. A negatív tulajdonságok is szerepet játszanak: pénzsóvárság, babonaság, félelmek és fóbiák. Közel 100 féle skill létezik, 200 különböző varázslat, rituálé és ima létezik. A Crusaders Of The Dark Savant Amigára novemberre, PC-re októberben jelenik meg. Amiga tuljdonosok az Indiana Jones 4. részét októbertől nyúzhatják. Flashback a Delphine Software legújabb játéka. Az összképet tekintve, olyan mint az Another World továbbfejlesztett változata, habár ez a történet nem a második rész. Karaktereket lehet kikérdezni, ismeretlen tárgyak használatára kell rájönni, pénzt lehet majd keresni. Zoomolások,



animált nagyítások és visszajátszások teszik majd filmszerűvé a játékot. A év végére lesz kész Amigára és PC-re a játék. Street Fighter



II. (Capcom) hatalmas siker a pénzbedobós automaták körében. '92 karácsonyára mi is élvezhetjük ezt a szuper verekedős játékot C-64-en, ST-n, Amigán és PC-n. A Free D.C! egy beszélő moziszerű kalandjáték, amely 20 megabyte-nyi képet és beszédet tartalmaz. A játékot Kellyn Beck színész-rendező tervezte, aki olyan platina játékok tervezésében működött közre, mint a Defender Of The Crown, Rocket Ranger és a Centurion. Az egyik legszebb játék a shown a Chronicles Of The Legends Of Valour vol1: The Dawning címet viseli. A játék Ultima Underworld stílusát követi, de sokkal szebb és gyorsabb nála. A fő attrakció az, hogy Amigán kezdték el a program fejlesztését, PC-re ST/E és Atari Falconra is elkészül. Ebben a világban a karaktereknek van foglalkozása, háza és személyisége. Ha őrülten gyilkolászunk, a rokonok bosszút állhatnak! Nem csak egy 'fonalat' lehet követni a játékban. Novemberre készül el a játék, ahol sok szörnyet először Ray-Trace-ing technikával készítettek el. A New World Computing folytatja a sikersorozatát a Might and Magic-ot. A négyes rész meglepően hasonlít a hármashoz, de a





grafikára nem lehet panasz...

Virgin Games

Dune II: The Battle for Arrakis, a Westwood Studios legújabb programja. A három fő vérvonal egyikéhez tartozunk (Atreidesekhez, Ordosokhoz vagy Harkonnenekhez), célunk



csak egy lehet: a bolygó legértékesebb kincsét kell megszerezni, a Fűszert. Stratégia: legyártani és menedzselni kell gyárakat, katonai és civil egységeket. Harc esetén külön-külön kell



irányítani az egyes egységeket. Sok szép animáció és digitalizált beszéd teszi még jobbá ezt a játekot. (Amiga/PC). The Seventh Guest volt az a program amely a legnagyobb feltűnést keltette a shown. Megszületett az első olyan kalandjáték, amely túlhaladja a hihetetlen 550 Megabyte-ot, s így a játék csak két CD-re fér fel. Már látom a ködös jövőt: Please insert CD 2. De a játékot nem lehet szarkasztikus szemmel nézni. Ez a legszebb PC-s játék amit valaha is láttam. Gyönyörű, 256 színű Ray-trace technikával készült képek. Egy elátkozott házban kell logikai feladatokat megoldanunk. 360 fokban foroghatunk körbe, és a mozgás a szobákban olyan, mintha ténylegesen lépkednénk a 3D-s Ray-Trace világban. CD zene, hangok. Sajnos úgy láttam, a 486-os sebessége éppen hogy megfelelt. A CD töltési sebessége sajnos korláta a maximális élvezetnek. December a várható megjelenés.

Szeptemberben vagy októberben jelenik meg: Archer MacLean's Pool (Amiga/ST), The Legend Of Kyrandia (Amiga/PC), Jimmy White's Snooker (PC), KGB Amiga/PC, McKids (Amiga/ST), Reach for the Skies (PC/ST /Amiga), Rookies: (Amiga/ST).

Zeppelin Games:

Novemberre a következő játékokat tervezik: C64 -Arnie II, International Tennis, Round the Bend, Neighbours. Amiga/ST: Santa Christmas Capers, American Tag Team Wrestling, International 5-a-side football, Sink or Swim.

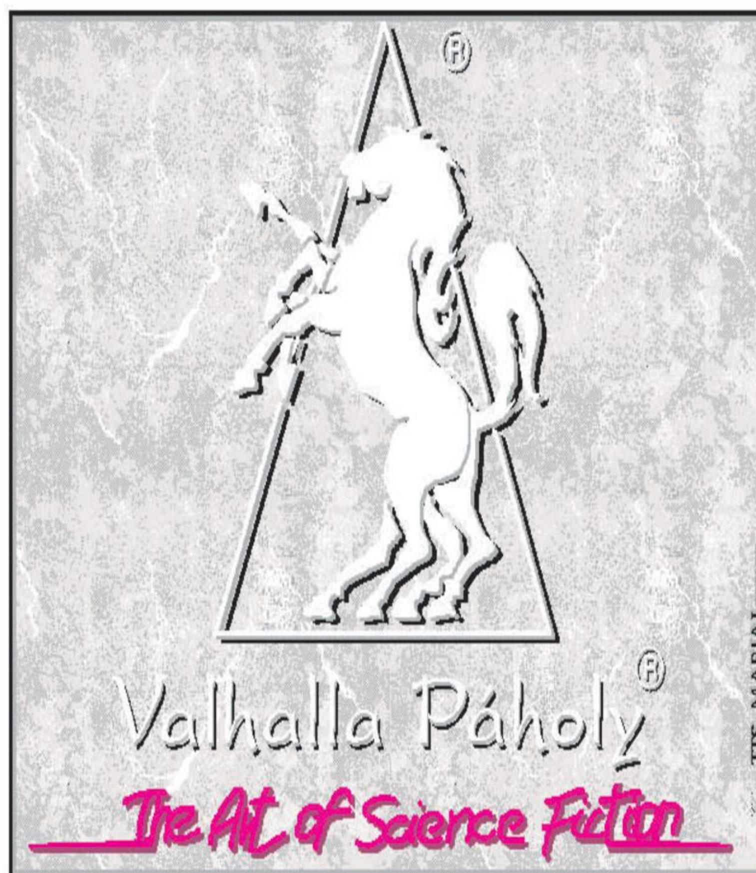
Röviden (?) ennyit a cégek karácsonyi kínálatából, remélem mindenki talált magának csemegézni valót. De ne féljetek, maradt még friss hír a következő számokra is! Legvégül egy csoportképet láthattok a GURU szerkesztőiről (Masell&Shy), akik szoros barátságot kötöttek Mr. James Ponddal, (hiszen fegyver is volt nála..) aki ugyancsak meglátogatta a kiállítást.

A GURU következő számában a komolyabb rovatok kedvelőinek kedvezünk, mivel a bécsi Amiga World kiállításról közlünk le egy nagyobb lélegzetvételű cikket. Részletesen olvashattok majd az Amiga 4000-ről is, amelynek a világpremierje is ezen a kiállításon volt. A PC tulajdonosok sem maradhatnak kiállítás nélkül, az Exportconsul International szervezésében (ők szervezik az Amiga World Show-kat is) október 22-26 -ig bevásárló jellegű PC-Atari-Amiga Expo lesz Bécsben.

Masell







Olcsóbb lett a GURU ! RENDKÍVÜLI AKCIÓ A GURU ELŐFIZETŐKNEK !!!
11-et fizet, 12-t kap!

Azoknak, akik előfizetik a GURU-t egy évre, a 12 szám csak 1650.- Ft az 1800 helyett. Féléves előfizetőink részére a kedvezmény a fele, tehát 825.- Ft. Eddigi előfizetőink részére a kedvezményeket visszamenőleg biztosítjuk. Közöttük eredeti játékprogramokat sorsolunk ki az év végén. Így az előfizetési díjnak akár a háromszorosát is visszanyerheted! Minden rendszeres olvasónknak karácsonyi meglepetés!

A karácsonyi sorsoláson óriási nyeremények, mint A500+, eredeti Játékprogramok és sok más!.

A GURU Amigás lemezújság legújabb (szeptemberi) számát is megrendelheted szerkesztőségünk címén, csak 150.- Ft !!!

GURU pólókat is rendelhetsz szerkesztőségünktől, ennek ára: 320 Ft + postaköltség (80.- Ft).
A GURU régebbi számaiból (92/1-2) még vásárolhatsz a szerkesztőségen keresztül!

Vásároljon Bécsben, Holek-nél!

Amiga 500	4500.-	Ats
Amiga 500+	5000.-	Ats
3'5 DSDD Disk (100db)	550.-	Ats
3'5 DSHD Disk (100db)	800.-	Ats
5'25 DSDD Disk (100db)	310.-	Ats
5'25 DSHD Disk (100db)	500.-	Ats

Viszonteladóknak óriási kedvezmény!

Tel.: 00-43-222-8358284 (Bécs)
06-64-61-589 vagy 06-98-13-235 (Kalocsa)

AKCIÓ!

Amiga 500 ~~44.900~~ Ft helyett
40.900 Ft

Amiga 500+ ~~54.900~~ Ft helyett
46.900 Ft

Amiga 600 ~~54.900~~ Ft helyett
46.900 Ft

Commodore 64 ~~14.900~~ Ft helyett
12.900 Ft

ACOMP Számítástechnikai Kft.
1141. Budapest, Álmos vezér útja 17., Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák!

Nyitvatartás 9 - 18 óráig, szombaton: 9 - 12 óráig.
Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldö szolgálat !